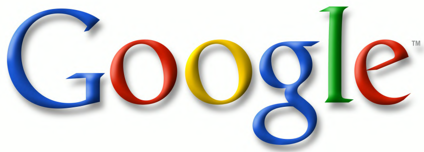

Google





MIDDELNEDERLANDSCHE GEDICHTEN EN FRAGMENTEN

UITGEGEVEN

DOOR

Jhr. Mr. NAPOLEON DE PAUW

WERKEND LID DER KONINKLIJKE VLAAMSCHE ACADEMIE

EERSTE AFLEVERING



GENT

A. SIFFER

Drukker der Koninklijke Vlaamsche Academie

1893

De Inleiding, Aanmerkingen en Woordenlijst zullen, met de andere fragmenten, de 2[de] aflevering uitmaken.

Zie over den inhoud *Verslagen der Koninklijke Vlaamsche Academie* (1891), blz. 399-405 en 471-481.

INLEIDING.

Inhoud en wijze van bewerking.

De volgende verzameling behoort tot het gebied van de folklore — de wetenschap, welke eerst dagteekent uit de XIXe eeuw en in den laatsten tijd talrijke, onvermoeibare beoefenaars gevonden heeft. De Koninklijke Vlaamsche Academie verdient allen lof, omdat zij ook de folklore onder hare hoede genomen en eene prijsvraag voor folkloristen heeft uitgeschreven.

Deze prijsvraag luidt :

« *Men vraagt eene zoo volledig mogelijke verzameling en nauwkeurige beschrijving van de oude en hedendaagsche Kinderspelen in Vlaamsch-België, met aanteekening der daarbij gezongen liederen (woorden, en in zoover het mogelijk is, de muziek).* »

Wij hebben dezen tekst in den breedst mogelijken zin opgevat. Wij hebben ons niet bepaald bij de zoo volledig mogelijke en nauwkeurige beschrijving der Kinderspelen, zooals men die gewoonlijk beschouwt : allen kinderlust hebben wij in onzen werkkring opgenomen. Een kind, dat eenvoudig danst en huppelt, dat zingt of een nietig rijmpje opdreunt, *speelt* zoowel als het meisje, dat, naar bepaalde wetten, in een perk rondhinkt, als de jongen, die kaatst of baar speelt.

Het gevolg van die opvatting is, dat wij aan onze verzameling den titel gegeven hebben van :

Kinderspel en Kinderlust in Zuid-Nederland.

Geene moeite hebben wij gespaard om onze studie zoo volledig mogelijk te maken. Wij zeggen met de Academie « zoo volledig mogelijk »; want kan eene verzameling als de onze wel « volledig » zijn? Al wie aan folklore meedeed of -doet, zal zonder aarzelen antwoorden : neen! En onderstellen wij, voor een oogenblik, dat zulk werk volledig zijn kunne : morgen zoude het reeds onvolledig wezen, zoude het reeds opnieuw moeten aangevuld worden; want voortdurend worden bestaande spelen gewijzigd of vergeten, terwijl nieuwe ontstaan of in zwang komen. Geboorte, groei, bloei, dood, vervorming bestaan voor de spelen evenals voor alles wat leeft.

Doch, indien wij in volle nederigheid bekennen dat ons werk niet volledig kan heeten, toch durven wij beweren, dat wij in onze verzameling bijna al de kinderspelen hebben beschreven; en mocht het gebeuren, dat een kinderspel, dat in zekere gouwen van ons Vlaamsche land gespeeld wordt, niet in ons werk zoude te vinden zijn, toch zal men voorbeelden van gelijken aard, met dezelfde speelphasen, met gelijkende wetten, die het beheeren, er in ontmoeten.

Om tot die gewenschte volledigheid te geraken hebben wij zelf met de kinderen gespeeld, ze zien spelen, ze geraadpleegd; talrijke, geloofwaardige briefwisselaars hebben ons hunne hulp geschonken, al de folkloristische werken en tijdschriften van Zuid-Nederland, al de Idioticons, in ons land of in Holland verschenen, hebben wij, bladzijde voor bladzijde, nagezien; vele andere werken, die ons voor onzen

arbeid konden van nut zijn, hebben wij onderzocht; ook de uitheemsche standaardwerken over kinderspelen hebben wij niet vergeten. Men gelieve enkel één oogslag op de uitgebreide bibliographische lijst te werpen, om hiervan overtuigd te zijn.

Dit legt genoegzaam uit hoe het ons gelukt is zulke overgroote hoeveelheid documenten, alle uit het kinderleven gegrepen, te kunnen bijeenbrengen.

Zekerlijk hebben al die documenten geene gelijke waarde. Vele kinderrijmpjes zullen nietig schijnen, onbegrijpelijk; vele varianten van spelen of van deuntjes zullen misschien, op het eerste zicht, ten minste als nutteloos beschouwd worden. Doch men onderzoeke die nauwkeuriger en men zal wel gauw ontdekken, dat wij ze opgenomen hebben om eenige historische, taalkundige, folkloristische bijzonderheid, welke later een of anderen navorscher zal kunnen van nut wezen. Ons werk is en blijft, naar onze meening, eene verzameling van Vlaamsche kinderspelen en tevens van authentieke bronnen, waaruit geleerden, inzonderheid taalkundigen en folkloristen, naar gelieven zullen kunnen putten.



De grootste zorg hebben wij besteed aan de *nauwkeurige beschrijving* van ieder spel.

Elk min of meer ontwikkeld spel hebben wij in zijne verschillende deelen ontleed; het voorspel, het eigenlijke spel, het naspel, alles werd klaar en duidelijk uiteengezet; al de wetten, die het spel beheerschen, hebben wij opgesomd, zoodat wij meenen te mogen bevestigen, dat de lezer, welke bijv. een door ons beschreven spel niet kent, het door middel van de beschrijving alleen zoude kunnen uitvoeren.

De merkwaardige varianten van ieder spel of van deelen van het spel, de verschillende speelphasen, de talrijke rijmpjes, onder het spelen geroepen, gezongen of opgedreund, dit alles hebben wij met nauwgezetheid opgeteekend, omdat wij gemeend hebben, dat niet éene eigenaardigheid — hoe gering zij ook scheen — mocht verloren gaan. Een enkel woord, in slechts éene lezing weergevonden, zal wellicht den zoeker op het goede spoor brengen om menig deuntje, dat ons zinloos, onuitlegbaar voorkomt, klaar en verstaanbaar te maken.

En het onbegrijpelijke van menig speelrijm is opvallend en verwondert zelfs. Doch menig vers, dat ons nu als een abracadabra in de ooren klinkt, was vroeger zeker niet zinledig en is het waarlijk heden nog niet voor onze kleinen. Men moet ze maar zien dansen en springen, terwijl zij die speelrijmpjes opdreunen, om overtuigd te wezen, dat hun hart inderdaad meejuicht en hun geest schijnt te verstaan, wat voor ons geene beteekenis heeft.



Na iedere beschrijving hebben wij de *plaats*, waar het spel op die wijze gespeeld wordt, juist opgegeven. Wij hebben gedacht, dat onbepaalde aanduiding hier zeker laakbaar zoude geweest zijn.

Talrijk zijn de plaatsen, welke ons stof voor onzen arbeid geleverd hebben:

West-Vlaanderen (met inbegrip van Fransch-Vlaanderen);

Oost-Vlaanderen (Zuiden, Noorden, omstreken van Gent, Land van Aalst, Land van Waas, Land van Dendermonde, Dendervallei);

Brabant (Westen, Noorden, omstreken van

Brussel, omstreken van Hal, omstr. van Leuven, Haspengouw, Hageland);

Antwerpen (stad en omstr., Antw. Kempen, omstr. van Mechelen);

Limburg.

In die lijst zijn, zooals men ziet, al de Vlaamsche provinciën van België vertegenwoordigd.

Niemand kan eischen dat de stof voor zulk omvangrijk werk, als het onze, door één persoon geleverd worde. Zulks zou onmogelijk zijn. De materialen werden ons gegeven:

1° Voornamelijk door een jarenlange, persoonlijke ervaring;

2° Door talrijke, geloofwaardige correspondenten;

3° Door de folkloristische literatuur.



Wij hebben gedacht dat het noodig is een werk over kinderspelen door *teekeningen* te verduidelijken. Zeker zouden echte kunstgravuren, welke de verschillende phasen van een spel ophelderen, of phototypieën de voorkeur verdienen; doch, tijd en geld ontbraken ons om zulks te kunnen doen uitvoeren. Wij hebben ons dus bepaald bij eenige simpele verklarende teekeningen en schema's.



Wij hebben de *beschaafde Nederlandsche taal* gebruikt voor de beschrijvingen, voor alle bijgegevoegde toelichtingen; doch overal, waar het namen van spel, vaktermen, rijmpjes, speelphasen geldt, hebben wij, voor zooveel wij het konden doen, het dialect der streek, waar het spel voortleeft en bestaat, willen behouden. Goed zegt GOETHE, dat het dialect

het juist gepaste huiskleed is, de beschaafde taal het zondagsgewaad. Wij hebben dit alledaagsche huiskleed uitgehaald, daar waar het onzes dunkens het best staat: in de opgegeven rijmen, liederen, deuntjes vooral. Deze bevallen ons meer met die gemeene pij dan met een rijker kleeding, die hun een stijf, belachelijk voorkomen zou geven.

Al de gebruikte idiotismen hebben wij niet uitgelegd : enkele, onverstaanbaar schijnende woorden werden verklaard. Op etymologisch gebied hebben we weinig gissingen geopperd. Ons werk is geschreven vooral voor die, welke zich met taal en folklore bezighouden en die lezers zullen wel de niet uitgelegde woorden en wendingen begrijpen.

Bijzondere zorg werd besteed aan het samenstellen der lijsten van *namen* onzer kinderspelen. Wij hebben de synoniemen — dikwijls zeer talrijk — alphabetisch gerangschikt en durven verhopen, dat wij daardoor een niet onbelangrijke bijdrage tot de studie onzer dialecten hebben geleverd.



Wie dialecten bestudeert, wie op folkloristisch gebied werkzaam is, mag zich niet gekrenkt achten door een min of meer onkiesch klinkend woord of door eenen zin, die « wat op zijn Teniers gekleurd (1) » is. Wij hebben gedacht dat wij in deze zaak niet te angstvallig mochten handelen. Preutschheid is soms ook een gebrek. Wij hebben al de rijmpjes en liedjes opgegeven, zooals het kind ze laat hooren. Het kind hecht aan een gemeen, grof woord, geen

(1) Bols, *Hond. oude Vl. Lied.* XX.

onkiesche gedachte. Wij verzoeken den lezer hetzelfde te doen.

ERASMUS gebruikt, in eene zijner samenspraken, de uitdrukking : « mijn kulleken! » voor « mijn liefje! » Het werd gelaakt. Hij antwoordde op dien blaam : « Die dit niet verdragen can, dat hy voor mijn kulleken schrijve : mijn herteken, of wat anders dat hem best gevalt (1). » ERASMUS had gelijk!

Wij maken de volgende woorden tot de onze :

« Wenn man in Reimen und der Sprache der Kinder hie und da einem Ausdrucke begegnet, der uns zu *natürlich* erscheint und, wie man sagt, *unanständig* ist, so bedenke man nur : dass das Kind der Natur viel näher steht, als wir Erwachsene : — wir sind durch Erziehung und Verhältnisse in ein conventionelles Leben eingeführt, das uns alle Dinge nur mit den Augen der Gesellschaft betrachten lässt : das Kind aber ist unbefangen und sieht die Dinge an, wie sie sich ihm darstellen. Dem Kinde ist der Satz : *Naturalia non sunt turpia* (natürliche Dinge sind nicht hässlich) noch volle Wahrheit. Wenn es erst anfängt, sich solcher Dinge zu schämen, hat es schon den Einfluss der Gesellschaft und der Sitte verspürt, hat es von dem Baume der Erkenntniss genossen. (STRACKERJAN, *Oldenb. Kinderreime* S. 7) » (2).

Alleen de echt walgelijke dingen, welke ongetwijfeld door groote menschen uitgevonden en bijgevoegd zijn, hebben wij ter zijde gelaten.



Hier en daar hebben wij gebruik gemaakt van *uitheemsche spelen.* Telkens het er op aankwam de

(1) *Colloquia fam.* Utrecht, 1654, bl. 21.
(2) Naar BÖHME, bl. VII.

Vlaamsche kinderspelen te volledigen of te verduidelijken, een eigenaardigheid er van in een helder licht te stellen, of wel er de beteekenis van aan te toonen, hebben wij Noordnederlandsche spelen, ook Hoogduitsche, Fransche, Engelsche, soms Zwitsersche en Italiaansche ter hulp geroepen. Inzonderheid hebben wij getracht, in de mate van het mogelijke, de uitheemsche synoniemen op te geven; want dit alles vraagt zeer veel tijd, groote belezenheid en bevoegdheid en buitengewoon vele opzoekingen.

Al konden die bijgevoegde aanmerkingen enkel dienen om de algemeene bekendheid van sommige spelen aan te wijzen, toch zouden wij — dit is onze meening — nuttig en goed werk verricht hebben. Men staat oprecht verbaasd te moeten vaststellen, dat niet alleen in de verschillende streken van Noord- en Zuid-Nederland, maar ook in Engeland, in Duitschland en wel elders, dezelfde spelen, vaak dezelfde speeldeuntjes gevonden worden. De geleerde Böhme vestigde reeds de aandacht der folkloristen op dit merkwaardig verschijnsel en hij besloot :

« Solche Uebereinstimmung der Kinderdichtung bei allen Stämmen germanischer oder halbgermanischer Zunge weist entschieden auf ihr *hohes Alterthum* hin und lässt ihr Entstehen wenigstens *vor* die Zeit der Völkerwanderung setzen. Und wenn in deutschen Volkssagen, Volksliedern und Märchen sogar grosse Aehnlichkeit mit Dichtungen der Inder und Perser entdeckt worden ist, so deutet diese auf gemeinsamen Besitz in der Urheimath und die germanische Auswanderung aus Asien zurück. Wir sind eines Stammes, eines Bluts mit jenen begabten Orientalen. » Bl. VIII-IX.



In onze verzameling komen vele *kinderliederen* en *-deuntjes* voor. Waar het voor ons mogelijk is geweest, hebben wij de *muziek* dier liederen opgegeven. Wij meenen te mogen zeggen, dat wij de reeds bestaande verzamelingen van volksliederen verrijkt hebben met omtrent *drie honderd* min of meer nieuwe melodieën — een niet onaanzienlijk getal — waarvan, buiten een paar, niet één aan een boekwerk is ontleend; slechts enkele zijn genomen uit folkloristische tijdschriften; al de rest is uit den volksmond opgeteekend.

Wat de noteering der zangwijzen betreft, daarin zijn wij streng wetenschappelijk te werk gegaan. Wij zelf, evenals onze correspondenten, hebben steeds de zangwijze getrouw uit den kindermond opgevangen, ons het recht ontzeggend er eene iota aan te veranderen. Het beste zangeresje der school — de school vooral schonk ons dien rijken oogst — werd steeds uitgekozen; waar het echter bleek, dat zij, ten gevolge van eenige schuchterheid, de hooge noten der melodie niet durfde of niet kon laten uitkomen, deden wij telkens een aantal kinderen in koor zingen : die samenzang van de echt goede stemmetjes geeft, trouwens, den besten waarborg voor de nauwkeurigheid eener melodie, zooals ze, op 't oogenblik der genomen proef, in de kinderwereld voortleeft.

Daar, waar de liedertekst te wenschen overliet, of de muziek, in opzicht van maat, rhythmus of anderszins ons gebrekkig voorkwam, en wij beide gemakkelijk konden verbeteren, hebben wij ons niettemin die vrijheid nooit veroorloofd. Met LOOTENS en FEYS zeggen wij :

« Outre qu'un tel travail est fort délicat, qu'il expose au danger d'altérer le texte que l'on veut

épurer, qu'il empêche, par des corrections arbitraires, de reconnaître les passages défectueux, il était bon de laisser le lecteur juger par lui-même de cette lente décomposition que les siècles produisent. »

Immers de tekst der kinderliederen vervormt en verbastert zich gedurig in den loop der tijden en reeds daardoor is ook in de melodie een proces van wijziging en ontbinding werkzaam. Dat proces te kunnen nagaan is zeker van belang, en onze doenwijze laat zulks toe.



Een woord over sommige zaken, waarover wij niet hebben gehandeld en die toch als kinderlust of -spel zouden kunnen beschouwd worden.

En in de eerste plaats over de *sprookjes* en de *raadsels*, die zeker den kinderen tot lust verstrekken. Wij hebben gedacht, dat wij die twee zeer uitgebreide rubrieken mochten op zijde schuiven. Naar onze meening kan de Academie, bij het uitschrijven der prijsvraag, noch sprookjes noch raadsels bedoeld hebben; zij zou aldus naar reeds gedaan werk vragen; trouwens wij bezitten zeer goede verzamelingen sprookjes en raadsels.

Al wat bepaald op het *kindergeloof* ziet, hebben wij insgelijks weggelaten : de talrijke berijmde, echte kindergebeden, de hik- en tandrijmpjes en dergelijke dingen lieten wij bijgevolg buiten onzen werkkring.

De grenslijn tusschen volks- en kinderspel is niet duidelijk afgeteekend. Vele echte volksspelen — wij noemen enkel de bolspelen, vele kaartspelen — worden zoowel door kinderen als door volwassenen gespeeld. Wij hebben alleen beschreven wat ons, ook op het gebied der volksspelen, als echt kinderlijk voorkwam.

Wij hopen, dat niemand die weglating zal beschouwen, als zijnde het gevolg van nalatigheid of onbekwaamheid; wij lieten sprookjes, raadsels, kindergeloof, alle echte volksspelen weg, omdat wij meenen, dat dit alles niet zonder groote moeite en enkel tegen het gezond verstand in tot het spelende kinderleven kan gerekend worden.

Nut.

Sommige lezers zullen, bij het doorloopen van ons werk, uitroepen :

« Waarom toch al die dingen beschrijven? Waarom al die bijzonderheden, al die zoute- en zinlooze rijmelarij, die uit den mond onzer kinderen rolt, opschrijven? Dat is nutteloos, kinderachtig werk! »

Zulke lezers hebben het mis; ze veroordeelen met lichtzinnigheid. Dit alles dient beschreven en opgeteekend te worden om verschillende redenen en wij willen de voornaamste opgeven.

1° Men moet het doen om de *folklore* zelve.

Het is meer dan tijd dat alles wat de zeden, de gewoonten, de taal van onze kinderen zoowel als van ons volk betreft, gezameld worde, dat alles wat in den mond van ons volk voortleeft zorgvuldig worde genoteerd. Wordt het niet gedaan, zonder langer verzuim, zoo zal veel eigenaardigs voor immer verdwijnen en verdwenen blijven. Wij stellen het met een zekere eigenliefde vast : vele folkloristen zijn in Vlaanderen werkzaam, doch hun getal is niet voldoende om alles te zamelen, wat verdient bewaard te worden. Eene verzameling kinderspelen zal dus een niet geringe bijdrage wezen tot den folkloristischen

schat, welken ons volk sedert eeuwen van mond tot mond, van vader tot zoon, van gouw tot gouw heeft overgezet.

2° De *mytholoog* zal in onze verzameling menig gebruik vinden, menig woord ontdekken, dat hij voor eeuwig onder het stof der geschiedenis bedolven dacht. Vele kinderrijmpjes toonen ons heidensche begrippen, welke in de grijze oudheid ontstonden en tot den godsdienst der oude Germanen moeten teruggebracht worden. Vele dezer oude traditiën zijn thans gekerstend, gaan onder een christelijk vernis half schuil, doch niettegenstaande dát en misschien wel juist daarom blijven zij voor den mytholoog van het hoogste belang. Met recht dringt BÖHME hierop aan in zijne voorrede (bl. IX, X, XI, XII).

Een enkel voorbeeld tot staving van hetgeen voorafgaat :

In vele aftelrijmen wordt er gesproken van eene reis naar Engeland. « Dabei » zegt BÖHME (bl. XI) « ist natürlich nicht an Grossbritannien zu denken, sondern an ein himmlisches Lichtland, wo Holda und die Seligen wohnen (1). Nach Dr MANNHARDTS *Mythenforschungen* (S. 455) ist das Resultat darüber : « Unsere Altvordern wähnten, dass hinter dem Wolkenbrunnen, bedeckt vom Wolkenberge, ein himmlisches Seelenreich läge, erhellt von einem wundersamen Lichte. In diesem Lichtreiche blühen die herrlichsten Gewächse, reifen die schönsten Früchte. Das *Verschlossensein* Englands ist so zu deuten : Zunächst waren es die Dämonen des Winters, welche die Göttin Holda sammt den Seelen gefangen hielten = das himmlische Lichtreich ver-

---

(1) Dat Engeland = zielenrijk, dient daarom *Engelland* geschreven. In verscheidene kinderrijmen en -spelen wordt er op gedoeld. Zie nog Dr. BOEKENOOGEN, *Onze Rijmen*, 17-20.

schlossen. Im Frühling ward die Göttliche befreit. « *Nach England fahren* » bezeichnet etwas Angenehmes, Erfreuliches. »

3° Ook voor de *geschiedenis* zal de studie onzer kinderspelen, inzonderheid onzer kinderrijmen, menigen bouwsteen opleveren. Meer dan één gebruik uit de Middeleeuwen, zelfs uit de Oudheid, vinden wij nog in kinderliederen en -rijmpjes terug. Eenige kinderspelen dienen tot uitlegging van oudere gewoonten en rechtsplegingen, die nu niet meer bestaan, doch waarvan overblijfselen in die spelen bewaard zijn gebleven.

4° Bovenal voor de *taalgeleerden*, welke alles wat tot de geschiedenis onzer taal behoort, met eerbied aanschouwen, zal ons werk een schat van woorden, uitdrukkingen, zegswijzen, voor de eerste maal geboekt, opleveren. Duizenden namen van spelen, duizenden vaktermen, meestal zeer eigenaardig, soms echt schilderachtig, altijd opmerkelijk, geven wij in onze verzameling.

5° De liefhebbers van *kinderpoëzie* zullen insgelijks over onze verzameling tevreden zijn. Aanzienlijk is het getal onuitgegeven kinderrijmen, welke wij hebben verzameld en logisch gerangschikt. Vele dezer rijmpjes bevatten overblijfselen van oude volksliederen.

6° De honderden liedjes en deuntjes, welke wij met de muziek hebben aangeteekend, zullen den *musicoloog* van nut zijn. Onze arbeid mag als een ernstige bijdrage tot de geschiedenis der volksmuziek beschouwd worden.

7° De *opvoeder* zal in onze verhandeling menig lief spel beschreven vinden, dat niet gemaakt noch pedantisch schijnt, in het kinderleven zijn oorsprong vindt en wel de plaats mag innemen van menig

uitheemsch spel, dat in ons Vlaamsche land is gedrongen. De frischheid, ja de kinderlijke naïefheid van sommige speelrijmpjes zouden onze leeraars moeten aanzetten om die spelen in de scholen te doen invoeren.

Om al die redenen, welke wij hier beknopt (1) uiteenzetten, zijn wij van de noodzakelijkheid van een werk als het onze ten volle overtuigd.

Rangschikking.

Wij hebben de grootste aandacht geschonken aan de rangschikking der kinderspelen, d. i. aan een logische indeeling der behandelde stof.

Alle classificatie blijft kunstmatig werk. De mensch schikt en groepeert om de studie van eenige wetenschap te vergemakkelijken. Een kruidkundige bijv. schikt de planten in hoofdklassen, klassen, orden, familiën, enz.; doch de natuur doet zulks niet; al die aangenomen grenslijnen bestaan in der waarheid niet; de eene groep is niet scherp van de naastbijgelegen gescheiden, maar gaat in de andere over, gewoonlijk zachtjes, geleidelijk, zonder schok noch sprong. *Natura non facit saltus* is de welbekende stelling van LINNAEUS en zij klinkt, voor alle wetenschap, juist en waar. Het juichende kind schikt evenmin; het speelt zonder aan indeeling te denken. Daarom zal alle classificatie der kinderspelen min of meer gebrekkig zijn, alhoewel zij noodzakelijk is. Hoe men dus de kinderspelen classificeere, er zullen spelen zijn, die in verschillende groepen

(1) BÖHME behandelt dit alles breedvoeriger.

kunnen geplaatst worden, terwijl andere in geene der aangenomen groepen een plaatsje zullen vinden en alleen blijven staan.

Vooraleer onze rangschikking te doen kennen, willen wij de verschillende grondslagen, waarop zulke classificatie der kinderspelen berusten kan, vluchtig onderzoeken.

1. Alphabetische rangschikking.

Zulke rangschikking is niet logisch. De meest verschillende spelen staan aldus dikwijls nevens elkander, de meest gelijkende zijn soms ver verwijderd. Zulke groepeering bevredigt den logisch denkende niet. Zij is nuttig voor den persoon, die het boek verlangt te raadplegen voor een of ander speciaal doel. Doch een goed register, achteraan het werk geplaatst, kan zulke alphabetische rangschikking opperbest vervangen. ALICE-BERTHA GOMME gebruikt ze evenwel in hare verhandeling over de Engelsche, Schotsche en Iersche kinderspelen.

2. Rangschikking naar het geslacht der spelers.

Er zijn *jongens-* en *meisjesspelen.*

In 't algemeen mag men zeggen, dat de jongensspelen wilder zijn dan die der meisjes, dat zij gewoonlijk voor doel hebben eene *winst* of eenig *voordeel;* het zijn meestal *kansspelen* of spelen van *vaardigheid*, *behendigheid*, « games of skill and chance, » zooals A. GOMME ze noemt. De meisjesspelen worden zachter gespeeld, zijn dikwijls vergezeld van zang; het zijn meer rhythmische, dramatische spelen, « dramatic games » (GOMME).

Zulke indeeling houdt geen steek; want een groot getal kinderspelen worden door jongens en meisjes gespeeld, zijn dus *gemengde spelen.*

3. Rangschikking naar het speelgoed.

Men kan de kinderspelen schikken als volgt :

Vrije spelen, die zonder speelgoed gespeeld worden ;

Spelen met speelgoed.

Deze laatste kunnen onderverdeeld worden in :

Spelen met speelgoed, door het kind zelf vervaardigd;

Spelen met aangekocht speelgoed (met kraam- of bazaarsgoed).

Deze rangschikking hebben wij verworpen, omdat gelijkaardige spelen gescheiden worden, bijv. : dansspelen *met* koord, dansspelen *zonder* koord.

4. Rangschikking naar de speelplaats.

Deze rangschikking kan als volgt geschematiseerd worden :

- I. *Stadsspelen*.....
  - *binnen*
    - huis
    - school
  - *buiten*
    - straat
    - stoep, dorpel
    - markt, kerkhof
    - speelplaats der school.
- II. *Dorpsspelen*...
  - *binnen*
    - huis
    - school
  - *buiten*
    - straat
    - stoep, dorpel
    - kerkhof
    - speelplaats der school
    - weide, bosch, beek, enz.

Zulke rangschikking schijnt ons ook weinig redematig. Bij GOMME vinden wij hiervoor : *indoor games* en *outdoor games* (Preface, VIII).

5. Rangschikking naar den ouderdom van het spel.

Men kan de volgende groepen aannemen :

I. *Oude verdwenen spelen,* bijv.: het *kluyten* of *kalluyten* van KILIANUS;

II. *Oude bewaarde spelen:* een zeer groot getal spelen vinden hier hunne plaats (*astragalismus, myinda,* enz.)

III. *Moderne spelen.*

Deze indeeling zal voorzeker, in historisch opzicht, nut opleveren; doch te veel gelijkaardige spelen worden aldus gescheiden en daarom kunnen wij ze niet goedkeuren.

6. Rangschikking naar den ouderdom van het kind.

De indeeling zou zijn:

I. *Spelen van het zeer kleine kind* (dat niet spreekt noch loopt);

II. *Spelen van het kleine kind* (dat reeds kan spreken en loopen, doch niet ouder is dan 7 jaar);

III. *Spelen van het eigenlijke kind* (8-14 jaar): hier zouden de meeste kinderspelen beschreven worden;

IV. *Spelen van het bijna volwassen kind* (boven de 14 jaar).

Men zal met ons instemmen, dat zulke groepeering niet verdient aangenomen te worden. Een groot getal spelen zou men in meer dan éene categorie moeten schikken.

7. Rangschikking naar de jaargetijden.

Zonder twijfel bestaan er *winter-*, *lente-*, *zomer-* en *herfstspelen*. Doch hier dient de vraag onderzocht te worden :

Spelen de kinderen immer dezelfde spelen in dezelfde jaargetijden?

Het antwoord luidt bij sommigen ontkennend, bij anderen bevestigend.

In 1844 (*Overijs. Alm.* bl. 282-283) noemt Dr. HALBERTSMA eenige spelen op, die « vastzitten aan de saizoenen of aan de feesten des jaars, en den almanak en het openbare leven der Nederlandsche jeugd uitmaakten. »

Insgelijks Ds. HELDRING (*Geld. Volksalm.* 1840, bl. 49-50) vindt het opmerkelijk, dat ieder kinderspel zijn vasten tijd heeft en dat dezelfde spelen op denzelfden tijd van het jaar terugkeeren. In de lente noemt hij : het *knikkeren,* omdat dan de grond weer hard en droog wordt; — in den herfsttijd : het *vlieger oplaten,* omdat alsdan de velden ledig staan; — in den slachttijd : het *koot- en bikkelspel;* — in den winter : *loopspelen* (hoepel-, hink- en vangspelen); — in den zomer : *schuilhoekje,* « wegens het belommerde boschaadje » en het *kaatsen,* « omdat de lederen bal geen vocht verdragen kan! »

En SLOET (*Overijs. Alm.* 1841, bl. 245) schrijft :

« Zelfs in de afwisseling der kinderspelen heerscht zekere regelmaat, en ieder saisoen heeft de zijne. »

Het *Woordenboek der Zamenleving* (bl. 890) is uitvoeriger. Het heeft een echten kalender van kinderspelen. Ziehier :

Half Januari,	—	Sleedje- en schaatsenrijden, sneeuwballen.
» Februari,	—	Duitje pletsen (1), kunzeren (2).
» Maart,	—	Soldaatje spelen, hoepelen.
» April,	—	Tollen, potje spelen, stulteren.

(1) ? Kruis of munt?
(2) ?

Begin Mei,	— Koekelemeijen, meiboom, meikevers, molentje.
Half Mei,	— Lederen bal kaatsen en in 't hoedje.
» Junij,	— Knikkeren.
» Julij,	— Klappers.
» Augustus,	— Vliegers oplaten.
» Septemb.,	— Vogels op de kruk.
» October,	— Zweepklappen, touwtjespringen, hoepelen.
» Novemb.,	— Kooten.
Begin Decemb.,	— Pijl en boog.
Half Decemb.,	— Kolf en bal, munt in 't potje.

Ongelukkig zijn *tijd* noch *plaats* opgegeven.

HUYGENS schreef reeds in zijn *Korenbloemen* :

De Kind'ren weten tijd van Knickeren en Koten,
En, sonder Almanack, en is 't haer noyt ontschoten.
Wanneer 't goed knickeren, wanneer 't goet koten wordt (1).

De meening van TER GOUW (*Volksvermaken,* 289) luidt anders :

« Zeker is 't dat sommige spelen aan bepaalde feestdagen verbonden zijn, als : het kaarsjespringen op Driekoningen, de Meiboom, de Pinksterbloem, de St.-Maartensvuren, enz.; en dat voor anderen de saizoenen de wet stellen : niemand zal in den zomer aan schaatsenrijden, noch in Januarij aan zwemmen denken. Maar de meeste spelen zijn aan geen maanden gebonden : wanneer het 's winters mooi weêr is, ziet men de jongens zoowel knikkeren en met den bal spelen als in den zomer, en den vlieger heb ik te Amsterdam zoowel in Mei als in Augustus in de lucht zien staan. Het kooten zelfs was niet tot den slagttijd bepaald, maar werd, evenals het bikkelen, het geheele jaar door gedaan. — De jongens kijken naar geen kalender, maar naar 't weêr en spelen wat zij willen. »

(1) C. HUYGENS, *Koren-bloemen*, met Aanteek. van W. BILDERDIJK, Leyden, 1824, II, 12.

Wij hebben de zaak naderbij onderzocht en maand voor maand, gedurende twee jaar — doch dit blijkt evenwel niet voldoende te zijn — de namen der spelen opgeschreven, welke door de kinderen in een dorp uit de Dendervallei, vooral op de speelplaats der school, gespeeld werden. Ziehier den uitslag van dit onderzoek :

Januari : Schreefke-schieten, kop en letter, dijkske-springen, katjen-op-den-huk, hinkelen, kalleke-wippen, kasseiboeren, hoepelen, koning-spelen, baar-spelen, ree-spelen, balspel te peerd, klakkers, klakbussen, marbels.

Februari : Schreefke-schieten, kop en letter, kalleke-wippen, katjen-op-den-huk, tipke-loopen, voetjen-terren, hinkelen, ree-spelen, elk-in-zijn-hol, op den schouder ronddragen, kloetje-verschieten, ezelke-springen, balspel te peerd, negenhoeken, al de sneeuwspelen (slieren, met sneeuwballen werpen, sneeuwman maken, enz.).

Maart : Schreefke-schieten, kop en letter, ree-spelen, peerdje-rijden, tippen-loopen, negenhoeken.

April : Schreefke-schieten, slijpsteen, ree-spelen, katje-spelen, ezelke-springen, koning-spelen, negenhoeken, marbels.

Mei : Ezelke-springen, kasseiboeren, overeen-springen, dijkske-springen, duifken-spelen, hooger-om-hooger springen, peerdje-spelen, peerdje-rijden, negenhoeken, kaarten, mulhoopjes maken, fluitjes maken, marbels, meikevers.

Juni : Peerdje-rijden, elkander dragen, kasseiboeren, lo-spelen, kaatsen, schoentje-schuiven, mulleke-wroeten, steentje-aanschieten, kaarten, negenhoeken, pistonskes afschieten, spel met kersesteenen, fluitjes, moenekes, op rietjes spelen.

Juli : Katje-spelen, lo-spelen, walleballen, steentje-

aanschieten, moleke-draaien, spel met en voor kersesteenen, kaarten, klakkers, marbels.

Augustus : Balspel te peerd, katje, lo-spelen, ezelke-springen, peerdje-rijden, ree-spelen, walleballen, kaatsen, kaarten, negenhoeken, marbels, vliegers.

September: Schommelen met hopperanken, topspelen, loopspelen (ree, schuilhoekje, enz.), marbels, kaatsen.

October : Peerdje-rijden en meestal de loopspelen, toppen, marbels.

November : Schreefke-schieten, kop en letter, spelen met knoppen, ezelke-springen, toppen, marbels.

December : Drummen, titjen-spelen, spelen met knoppen, overschieten, sneeuwspelen.

Dit onderzoek — het zou op andere plaatsen dienen herhaald te worden — bewijst, dat TER GOUW gelijk heeft en dat een classificatie, die enkel op de jaargetijden zou steunen, veel te wenschen overlaten zou. Zie overigens : *Kind en Kalender.*

8. Rangschikking naar de ingewikkeldheid van het spel.

Drie groepen zouden hier kunnen gevormd worden :

I. *Ingewikkelde spelen :* echte spelen, door bijzondere wetten beheerscht (bijv. baar-spelen, kaarten, enz.).

II. *Eenvoudige spelletjes :* touwtje-springen, raketspel, enz.

III. *Kinderlust en -genot :* hier komen de terg spelletjes, vinger- en handspelletjes, enz.

Doch deze indeeling schijnt ons niet redematig; daarom hebben wij ze insgelijks op zijde geschoven.

9. Rangschikking naar den zang.

GOMME (Preface, IX) spreekt van twee categorieën :

Spelen zonder zang : De schrijfster heet ze *descriptive games*, beschrijvende spelen;

Spelen met zang : Eng. *singing or choral games*.

Zulke schikking gaat evenmin op.

10. Eenige rangschikkingen

van uitheemsche schrijvers, die de kinderspelen behandeld hebben, mogen hier op zeer beknopte wijze onderzocht worden.

I. — RANGSCHIKKING VAN TER GOUW (1871).

TER GOUW geeft, in zijn meermaals aangehaald werk over Volksvermaken, eene schets « voor een uitvoerige beschouwing der kinderspelen », doch hij voegt er bij, dat « die schets niet eens volledig zal kunnen zijn. » Een werk over kinderspelen kan volgens hem uit twee afdeelingen bestaan.

I. Algemeene beschouwing,

onderverdeeld als volgt :

1. *Over het speelgoed ;*
2. *Over de speelplaats ;*
3. *Over den oorsprong der kinderspelen ;*
4. *Over den kalender der kinderspelen ;*
5. *Algemeen overzicht der kinderspelen.*

II. Beschouwing der kinderspelen in 't bijzonder.

Hier neemt de schrijver twee hoofdklassen aan :

A. Spelen met speelgoed.

1. *Spelen met eenvoudig speelgoed :* met klaters, bellen, vliegers, marbels, enz.;

2. *Spelen met mooi speelgoed :* bijv. met Fransch speelgoed, dat van zelf beweegt, automaten, enz.

3. *Nabootsing van de bedrijven der groote menschen :* het zijn onze *Ambachtspelen;*

4. *Spelen met ondeugend speelgoed :* met klak- en speetbus bijv.

5. *Spelen met opvoedkundig speelgoed :* In die spelen, zegt de schrijver te recht, stellen de jongens en meisjes bijzonder weinig belang. Fröbelgaven, enz.

6. *Hoe groote menschen zich met kinderspeelgoed vermaken :* speelgoed der vorsten; enz. Dit is volgens ons een echt hors-d'œuvre.

B. Spelen zonder speelgoed, onderverdeeld in :

1. *Eigenlijke spelen :* als krijgertje, paardje-spelen, schuilhoekje, enz.

2. *Oneigenlijke spelen :* « waarbij men den kinderen knollen voor citroenen in de handen stopt, en een les laat leeren, terwijl 't heet dat zij spelen. Ieder, die eenig pedagogisch vernuft bezit, kan er zelf zooveel bedenken als hij wil.... »

3. *Steenspelen,* als kiskassen, boer lap den buis, enz.

4. *Gezelschapsspelletjes :* als pandspelletjes, dansspelletjes, enz.

5. *Kijkspelen :* als schaduwbeelden, tooverlantaarn, enz.

6. *Spelen in daartoe vervaardigde toestellen :* bijv. schommelen.

7. *Spelen met dieren;*

8. *Schoolvermaken;*

9. *Straatgvmnastiek;*

10. *Kattekwaad.*

Eindelijk spreekt de schrijver nog van een *Aanhangsel,* dat « kan wetenschappelijke opmerkingen omtrent kinderspelen bevatten. »

Zooals de lezer licht bemerken kan, laat de rangschikking van TER GOUW veel te wenschen over. Toch is zij niet onbelangrijk, als zijnde een eerste proeve van classificatie onzer kinderspelen. Het hoofdstuk, dat TER GOUW aan de kinderspelen wijdt, beslaat een veertigtal bladzijden.

II. — RANGSCHIKKING VAN BÖHME (1897).

BÖHME, de geleerde Hoogduitsche folklorist, verdeelt zijn groot werk (het telt 758 bladzijden) in twee boeken :

Kinderlied en *Kinderspiel.*

Zulke indeeling vinden wij echter niet zeer logisch. Vele kinderliederen en -rijmpjes worden bij kinderspelen gezongen of opgezegd en maken dus deel uit van het spel zelf; zij mogen dus van het spel niet gescheiden worden. Zoo komt het bijv. dat BÖHME in zijn eerste boek *dierrijmpjes* opgeeft en in zijn tweede boek : « das Spielen mit Hausthieren » behandelt; ja — doch dit zal den schrijver wel ontsnapt zijn en, in een werk van zulken omvang, is dit wel begrijpelijk — op bl. 184 (1e boek) en bl. 426 (2e boek) heeft men hetzelfde over Bloemenspelen! Verscheidene rubrieken in BÖHME vindt men terug in onze rangschikking, welke nochtans van die van den Hoogduitschen schrijver aanmerkelijk verschilt.

Ziehier de verdeeling van het eerste boek :

1. *Wiegenlieder;*
2. *Koselieder;*
3. *Schaukel-und Kniereiterlieder;*
4. *Zuchtreime;*
5. *Allerlei Reime aus der Kinderstube;*
6. *Das Kind im Verkehr mit der Natur;*
7. *Nachahmung von Naturlauten* (Thiersprache);
8. *Lustige Geschichten* (Neck-und Thiermärchen und Zählgeschichten);

9. *Neck-und Spottreime*;
10. *Aus der Schule* (Buchstabirscherze und Federproben);
11. *Schnellsprechen und Sprachscherze;*
12. *Kettenreime und Kinderpredigten;*
13. *Gebete und fromme Reime* (1);
14. *Ansingelieder zu den Jahresfesten;*
15. *Auszählsprüche vor dem Spiele.*

Het tweede boek behandelt het eig. *Kinderspiel* en is als volgt onderverdeeld :

1. *Unterhaltungen und Belustigungen, ohne Spielregel;*
2. *Reigen-und Tanzspiele;*
3. *Lauf-, Sprung- und Haschen-Spiele;*
4. *Hüpf- uud Hinkspiele;*
5. *Wurf-, Schlag- und Zielspiele;*
6. *Körperübungen* (zum Spass);
7. *Kampfspiele;*
8. *Such- und Rathespiele;*
9. *Stille Beschäftigung in der Stube zur Winterzeit;*
10. *Gesellschafts- und Pfänderspiele;*
11. Anhang : *Räthsel und Räthselfragen.*

III. — Rangschikking van Gomme (1894).

Het boek van Al. Gomme is, evenals dat van Böhme, een echt standaardwerk voor de studie der kinderspelen.

De schrijfster heeft goed geoordeeld de stof alphabetisch te bewerken; doch in een zaakrijk *Memoir on the study of children's games,* achter het werk geplaatst, doet zij hare denkbeelden aangaande de classificatie der kinderspelen kennen.

Op bl. 461 leest men :

« The first necessary classification will relate to the incidents which show the customs and rites from

(1) Dit is geen *Kinderlust*, wel *Kindergeloof*. Z. hier bl. 14.

which the games have descended; the second classification will relate to the dramatic force of the games, as it is from this that I hope to construct the ladder by which the game can be shown to have descended from a long past stage of culture. »

Zooals men ziet, steunt de indeeling der schrijfster vooral op den vermoedelijken *oorsprong* der kinderspelen.

Voor de eerste classificatie stelt GOMME de volgende rubrieken voor :

1. *Marriage games;*
2. *Courtship and lovemaking games;*
3. *Fortress games;*
4. *Funeral games;*
5. *Harvest games;*
6. *Trade games;*
7. *Ghost games;*
8. *Well worship game;*
9. *Rush-bearing game;*
10. *Tree worship game;*
11. *Winding up games;*
12. *Tabu game;*
13. *Divination games;*
14. *Victimising or penalty games:*
15. *Charm games;*
16. *Effigy game;*
17. *Imitation of sport games;*
18. *Imitation of sport (with animal) games:*
19. *Weighing games;*
20. *Witch or child stealing games;*
21. *Animal contest games;*
22. *Fishing game;*
23. *Churning game;*
24. *Conundrum games;*
25. *Guessing games;*
26. *Contest games;*
27. *Dance games;*
28. *Dance and see-saw games;*
29. *Hide and seek games :*
    - *a) Persons;*
    - *b) Objects;*

30. *Leap-frog and hopping games;*
31. *Carrying games;*
32. *Blindfold games;*
33. *Follow my leader games;*
34. *Forfeit games;*
35. *Ball, hand;*
36. *Ball, foot;*
37. *Ball games* (with bats and sticks played by rival parties);
38. *Games of skill and chance.*

a) *Aim;*
b) *Buttons;*
c) *Chance, or Gambling;*
d) *Cherry stones;*
e) *Eggs;*
f) *Marbles;*
g) *Nuts on string;*
h) *On Diagram or Plan;*
i) *Pence;*
j) *Pins;*
k) *Shuttlecock;*
l) *Stones and Dice;*
m) *Tops;*
n) *With Fingers and String.*

Na de spelen dezer 38 groepen somt GOMME nog een dertigtal spelen op « which do not come under either of these chief heads... ».



GOMME's tweede groepeering omvat enkel die spelen, welke zij « dramatic games » noemt. Deze benaming omschrijft zij :

« By the dramatic game I mean a play or amusement which consists of words sung or said by the players, accompanied by certain pantomimic actions which accord with the words used, or, as I prefer to

put it, of certain definite and settled actions performed by the players to indicate certain meanings, of which the words are only a further illustration ». Blz. 475.

Zij geeft twee schikkingen, de eerste naar de *speelmethode*, de tweede naar de *actie* (*action*) :

I. Naar de speelmethode.

1. *Games played in line form;*
2. » » » *circle form;*»
3. » » » *individual form;*
4. » » » *arch form,*
5. » » » *winding up, or serpents coil form.*

II. Naar de actie.

1. *Singing games* (containing words, tune, action);
2. *Dialogue and action games* (no singing);
3. *Action games* (both words and singing are either non-existent.)

GOMME's rangschikking, streng wetenschappelijk, schuift een aantal spelletjes, tot kinderlust behoorend, op zijde; ons kader is breeder, elastischer en daarom, meenen wij, verkieslijk.

IV. — RANGSCHIKKING VAN GUTSMUTHS (1893).

Volgens BÖHME is het werk van GUTSMUTHS — de eerste uitgave verscheen in 1796 — « das älteste, grundlegende und klassische Werk über Jugendspiele ».

Wij hebben de uitgave van 1893, bewerkt door J.-C. LION, geraadpleegd.

- **Spiele**
  - ERSTE KLASSE : **Bewegungsspiele**
    - I. Spiele zur Schärfung der Beobachtung und der sinnlichen Beurteilung..
      - A. *Ballspiele*
        - mit dem kleinen Ball.
        - mit dem grossen Ball.
      - B. *Kugelspiele*
        - mit kleinen Kugeln.
        - mit grossen Kugeln.
      - C. *Kegelspiele*
      - D. *Scheibenspiele.*
      - E. *Pfahl-, Ring- und andere Spiele.*
      - F. *Ringelspiele.*
      - G. *Nachahmungsspiele.*
      - H. *Spiele mit Wechseln der Plätze.*
      - I. *Lauf- und Haschespiele.*
      - K. *Hinkspiele.*
      - L. *Zieh- oder Zerrspiele.*
      - M. *Blindlingsspiele.*
      - N. *Nachtspiele.*
      - O. *Winterspiele.*
    - II. Spiele zur Uebung des darstellenden Witzes.
  - ZWEITE KLASSE : **Ruhespiele**
    - I. Spiele zur Schärfung der Beobachtung, der sinnlichen Beurteilung und Aufmerksamkeit...
      - A. *Ratespiele.*
      - B. *Vexierspiele.*
      - C. *Spiele der Handgeschicklichkeit und Geduld.*
      - D. *Spiele zur Bildung des Geschmackes.*
      - E. *Spiele zur besonderen Förderung der Aufmerksamkeit.*
    - II. Spiele zur Entfaltung der Kräfte des Gedächtnisses, des Witzes und des reiferen Urteils...
      - A. *Sprechspiele.*
      - B. *Spiele zur Erregung der Phantasie und des Witzes.*
      - C. *Spiele zur Uebung des Urteils und des Scharfsinns.*
      - D. *Brettspiele.*

Zooals men licht bemerken zal, is GUTSMUTHS' rangschikking een gymnastische, geen folkloristische. De schrijver had enkel de school, de lichamelijke opvoeding van het kind in het oog. Zijn werk is het werk van een paedagoog; het onze behoort tot het gebied der folklore. Reeds de titel van GUTSMUTHS' werk bewijst het klaar: « *Spiele zur Uebung und Erholung des Körpers und Geistes, gesammelt und bearbeitet für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden* ». Zeer veel

van wat wij in onze verzameling hebben opgenomen, wordt zelfs door GUTSMUTHS niet aangeroerd.

V. — RANGSCHIKKING VAN BECQ DE FOUQUIÈRES (1869).

Deze schrijver heeft een zeer belangrijke verhandeling over de spelen der ouden geschreven : *Les Jeux des Anciens.* Hij heeft de volgende hoofdstukken aangenomen :

I. *Des hochets, des jouets et des poupées;*
II. *Des jeux des jeunes filles;*
III. *Jeux d'imitation;*
IV. *Jeux de poursuite et de circumvolution;*
V. *Jeux et exercices de force et de souplesse;*
VI. *Des jeux d'adresse;*
VII. *Des animaux;*
VIII. *Du trochus;*
IX. *Des jeux de balle;*
X. *Du cottabe;*
XI. *Jeux périodiques;*
XII *Des jeux d'esprit;*
XIII. *Jeux divers et jeux inconnus;*
XIV. *Des petits jeux de hasard;*
XV. *Des jeux de dés;*
XVI. *Des jeux d'osselets;*
XVII. *Le jeu des douze lignes;*
XVIII. *Des jeux de combinaison:*
XIX. *Le jeu des latroncules.*

De geleerde schrijver heeft dus de oude spelen — volksspelen inbegrepen — in XIX hoofdstukken geschikt. Zijn classificatie is niet wetenschappelijk : zijn eenigste blijkbare doel schijnt te zijn, de stof zoodanig in te deelen dat de hoofdstukken nagenoeg gelijken omvang verkrijgen. Zoo behandelt hij in afzonderlijke hoofdstukken : *le cottabe, le jeu des douze lignes, le jeu des latroncules.*

II. Onze Rangschikking.

Wij denken dat een echt logische classificatie voor grondslag moet hebben : *den aard van het spel zelf.*

Daarom hebben wij de omvangrijke stof als volgt geschikt. Wij geven hier enkel de hoofdklassen met de groote rubrieken. Al de bijzonderheden der rangschikking zal men vinden vóor elke hoofdgroep en in den bladwijzer.

I. Loopspelen.

Het kind leert eerst loopen — een heel werk! Daarom plaatsen wij de loopspelen vooraan. Wij verdeelen ze als volgt :

I. Loopspelen.
- A. *Echte loopspelen.*
- B. *Loop- en kampspelen.*
- C. *Loop- en bergspelen*
- D. *Loopspelen met ronde.*
- E. *Loop- en sprookjesspelen.*
- *F. Bruggespelen.*
- G. *Slangespelen.*
- H. *Draaispelen.*

II. Springspelen.

Na het loopen komt het springen, waarvoor steeds meer moeite en krachtinspanning gevergd wordt.

II. Springspelen.
- A. *Eenvoudigste springspelen.*
- B. *Haasje-over en varianten.*
- C. *Bok-sta-vast en varianten.*
- D. *Hinkspelen.*
- E. *Varia.*

III. Dansspelen.

Dansen is rhythmisch springen. Logischerwijze komen dus de dansspelen na de springspelen.

III. Dansspelen.
- A. *Eenvoudig dansen.*
- B. *Touwtjespringen.*
- C. *Rondedansen.*
- D. *Reidansen.*

IV. Werpspelen.

De spelen van de drie vorige hoofdklassen ontwikkelen de vaardigheid, de vlugheid der onderste ledematen; de werpspelen oefenen arm en oog.

IV. Werpspelen.
- A. *Werpen in 't algemeen.*
- B. *Werpen met steenen.*
- C. » » *stokken.*
- D. » » *muntstukken of knoppen.*
- E. » » *vruchten.*
- F. *Balspelen.*
- G. *Bolspelen.*
- H. *Varia.*

V. Vinger-, hand- en vuistspelletjes.

Na den arm — de hand.

V. Vinger-, hand- en vuistspelletjes.
- A. *Eenvoudigste handspelletjes.*
- B. *Klop- en slagspelletjes.*
- C. *Wijs- en telspelletjes.*
- D. *Draaispelletjes.*
- E. *Vingerrijmpjes.*

VI. Ambachtspelen.

Het zijn alle *gebarenspelen, naäpende spelen.* De onderverdeeling zie men in ons werk zelf.

VII. Raadspelen.

Wij nemen het woord *raden* in de breedste beteekenis. De raadsels hebben wij aan kant gelaten.

VII. Raadspelen.
- A. *Echte raadspelen.*
- B. *Zoekspelen* (naar zaken).
- C. *Orakelspelen.*
- D. *Lottrekken.*
- E. *Blindei-slaan.*

VIII. Schommelspelen.

Hier schikken wij :

VIII. Schommelspelen.
- A. *Echte schommelspelen.*
- B. *Wiegen en wiegeliederen.*
- C. *Paai- en koozeliedjes.*
- D. *Knierijden en knierijdersdeuntjes.*
- E. *Jezuken-in 't kapelleken.*

IX. Marbelspelen.

Nu komen de spelen met echt speelgoed. En wel in de eerste plaats – de marbelspelen.

IX. Marbelspelen.
- A. *Het speeltuig of de marbel.*
- B. *De speelwijzen in het algemeen.*
- C. *Andere vaktermen.*
- D. *De speelwijzen in het bijzonder.*

X. Topspelen.

Na den marbel — de top.

X. Topspelen.
- A. *Het speeltuig.*
- B. *De speelwijzen in het algemeen.*
- C. *Andere vaktermen.*
- D. *De speelwijzen in het bijzonder.*

XI. Kinderspeeltuig.

In dit hoofdstuk hebben wij al de overige spelen met speelgoed gerangschikt.

XI. Kinderspeeltuig.
- A. *Draaiende speeltuigen.*
- B. *Hoepelen.*
- C. *Vliegende speeltuigen.*
- D. *Wapens.*
- E. *Varia.*

XII. Kind en Natuur.

Een zeer uitgebreid hoofdstuk, dat wij als volgt indeelen :

XII. Kind en Natuur.
- A. *Kind en dier.*
- B. *Kind en plant.*
- C. *Kind en natuurverschijnselen.*
- D. *Sneeuw- en ijsspelen.*

XIII. Kind en Kalender.

De volgende overzichtstafel legt genoegzaam den inhoud uit :

XIII. Kind en Kalender.
- A. *Nieuwjaar.*
- B. *Driekoningen.*
- C. *Vastentijd.*
- D. *Van Paschen tot Sinksen.*
- E. *Juni : St. Jan en St. Pieter.*
- F. *Van St. Maarten-in-den-zomer tot St. Maarten-in-den-winter.*
- G. *Omstreeks Kerstdag.*
- H. *Een en ander.*

XIV. Kind en School.

De volgende rubrieken kunnen aangenomen worden :

XIV. Kind en School.	A. *Schoolfeestjes.*
	B. *Zandspelen.*
	C. *Viertafelen en varianten.*
	D. *Oken-rijen.*
	E. *Tel- en cijferspel.*
	F. *Guitestukjes.*

XV. Kind en Muziek.

XV. Kind en Muziek.	A. *Vocale muziek.*	
	B. *Instrumentale muziek.*	a) *Snaartuigen.*
		b) *Blaastuigen.*
		c) *Slagtuigen.*

XVI. Tergspelletjes.

Geen grooter terger dan het kind!

XVI. Tergspelletjes.	A. *Echte tergspelletjes.*
	B. *Terg- en spotrijmpjes.*
	C. *Strikvragen, -antwoorden en dergelijk spel.*

XVII. Voor- en naspel.

Ter wille van het groot aantal *aftelrijmen* hebben wij deze hoofdklasse aangenomen.

XVIII. Varia.

Hier komt alles wat elders geen plaatsje vond.



Oudste Bronnen van de geschiedenis onzer Kinderspelen.

Het kan niet van belang ontbloot zijn hier een en ander over de oudste Nederlandsche werken, welke eenigszins breedvoerig over kinderspelen handelen, bekend te maken.

1. Een beghinsel van allen spelen.

Dit gedicht geeft HOFFMANN VON FALLERSLEBEN, in zijne *Horae Belgicae,* VI, vóor *Esmoreit* (einde der 14e eeuw). Het begint aldus :

« Ghi heren, god daert al an staet
die moet u gheven selken raet
dat ghi met peise in eendrachticheden
goet geselscap altoos moet leden.
minne ende bliscap sonder scheiden.
gheve ons god in sijn ewicheiden.
men siet ghemeinlic ende hets waer
dat alle die liede hier ende daer
haer herte in eneghe dinc vervrojen : »

De volgende spelen, in dit gedicht genoemd, mogen als *kinderspelen* beschouwd worden :

Vogelen in kooien houden :

« Som houden si voghelen in ghejolen
om dat si hem te somertide
met haren soeten sanghe verbliden. »

Keien.

« die selke keien.... »

HOFFMANN merkt hierop aan (bl. 177) :

« Wettwerfen : *keien,* mit einem Steine oder einer bleiernen oder eisernen Wurfscheibe nach einem in der Erde befestigten Ziele werfen, was bei Kiliaen *de cae schieten* und in Flandern *stecstenen* heisst. »

Wij meenen dat het 'tzelfde is als *keilen,* met steentjes op het water werpen. DE JAGER beschouwt *keilen* als freq. van *keien.*

Clossen.

« ende dander clossen. »

Is het nog hier en daar bestaande beugelspel.

An den bloc cloten.

« Som so cloten si ane den bloc. »

Volgens HOFFMANN (177) een kegelspel :

« Eine Art des Kegelschiebens scheint mir auch das *cloten ane den bloc*, mit einer Kugel nach einem einzeln stehenden Klotz als Ziel werfen. »

VERDAM (*Mnl. Wdb.* i. v. *cloten*) denkt dat het een soort van kolfspel is. 't Is misschien ons *boeren?*

Worstelen.

« Selc worstelt. »

Den stoc trecken.

« ende selc treckt den stoc. »

Volgens HOFFMANN een kinderspel : twee partijen trekken aan eenen stok en ieder tracht de tegenpartij over eene lijn of eenig ander grensteeken te trekken (bl. 178). Verg. ons *Bruggespel*

Met appelen spelen.

« selc speelt met appelen... »

Met noten spelen.

« selc (speelt) met noten. »

Coten.

« die ander coten. »
Is ons *koten.*

Caetsen.

« die ander caets. »

Quade pitsen doen.

« selc heeft ghenoechte in quaden pitsen. »

Te Brussel en in de omstreken zegt men nog immer : *kwapitsen doen, kwapitserij.*

2. Erasmus.

(1467-1536).

ERASMUS heeft over kinderspelen geschreven, doch enkel in het Latijn. Toch kunnen de gesprekken van onzen humanist ons van nut zijn : zij leeren ons namelijk, welke spelen in de kostscholen van zijnen tijd geliefd waren. ERASMUS beschrijft onder andere : het *balslaan,* het *rakelen,* het *klootschieten,* het *beugelen,* het *springen,* het *loopen* en het *zwemmen.* Meer kan men hierover lezen bij TER GOUW, 289-290 en vooral in den *Gelderschen Volksalmanak* van 1842.

3 Hadrianus Junius (1567).

Hij schreef zijn *Nomenclator* (1e uitg. 1567); wij raadpleegden die van 1602. Bl. 266 en vlgg. geeft hij onder den naam *Lusoria* een zeker aantal spelen. Het grootste deel zijn kinderspelen. Hij verwijst gewoonlijk naar klassieke schrijvers uit de oudheid, en beschrijft, zeer beknopt, de volgende spelen (wij geven hier enkel de Latijnsche en Ned. benamingen).

Astragalismus, « hiltekens spel, kotenspel, *illud ouillis talus, hoc lusus genus bubulis constat* ». Hierbij komen : *Tali,* « koten *in bubus,* bickelen oft pickelen oft hilteken *in ouibus* ». — *Talus pronus,* « kote die stooft, kote cuys ». — *Talus supinus,* « kote die schijt ».

Tesserarius ludus, « alderhande waegspel met teerlingen ». — *Tessera,* « teerlinck ». — Hij beschrijft drie worpen : *Venus,* « drey sijsen, alsmen rijfelt, oft met drie steenen worpt »; — *Senio,* « sijs, sesken »; — *Canis,* « aes, aesken ».

Plistobolinda, « meest oogen ». Het spel wordt als volgt beschreven : « Ludus, quo qui plura iactu numerat puncta, appositam argenti summam aufert ». Het was geen kinderspel.

Scruporum duodecim lusus : « Damen ». Is het damspel. — Het dambord (ook schaakbord) heet : *Alueus lusorius, abacus,* « verkeerbert, tick tackbert, schaechbert, speelbert ».

Latrunculis, laterunculis ludere, prœlia latronum ludere, « schaecken. » Het speeltuig : *Latrones, latrunculi, calculi,* « schaecken ».

Chartulae lusoriae, « caertspel, troefspel ».

Pila, « bal, caetsbal ». — Hij heeft de volgende termen nog : *Pila clauaria,* « slachbal, kolvebal »; *Pila paganica,* « een lackenen oft sachten bal, pappaert »; — *Follis,* « groote opgheblasen lederen bal »; — *Harpastum,* « een grooten caetsbal »; — *Datatim ludere,* « den bal opgeven »; *Dator,* « gever, opgever »; *Factor,* « de mercker, de teeckenaer »; — *Expulsim ludere,* « den bal wtslaen »; — *Raptim ludere,* « den bal geraken, oft ontfangen, ende wederom slaen »; — *Sphaeristerium,* « caetsspel », nml. de plaats waar men kaatst.

Reticulum, « rackette ».

Sphaeristerium, « rolbane, klosbane, volbaen, klotbaen, beugelbaen ». — *Annulus ferreus,* « klosboorte, beugel »; — *Flagellum,* « cleppe, swepe, beytel »; — *Sphaera, globus,* « cloot, bol ».

Turbo, turben, « top, tol, nonne ».

Artetes. Geen Ned. benaming.

Micare digitus, « *pueris nostratibus ludus similis vocatur,* pertgen wel bereyt, *vel* pick olye ofte graef, *vel* cock cock rij wel. »

Oscillum, oscillatio, « touteren, *Flandris et Braban.* schongelen, schoppen *Hollandis.* ».

Cindalismus, « fijcken ».

Ascoliasmus, empusae ludus, « op een been springen, hinckepincken *Flandris* ».

Apodidrascinda, « schuylwinckgen, schuylhoecxken, duyckerken *Flandris,* coppen comt wt den hoecke. *Brab. item* pijpt oft ick en soeck v niet ».

Basilinda, « t'conincxken speelen, een coninck maken ».

Myinda, « t'blindeken, t'blindespel, suyckernoemken, *vel* haegercour ».

Chytrinda, « bierkensoet, *vel* pruymen eeten ».

Ostracinda, « hol oft bol », « luysen oft noppen ».

Dielcystinda, « porthouden ». Is ons : bruggespel.

Schoenophilinda, « cop cop heeft geleyt ».

Epostracismus, « botten zeylen, kuchelen *lingua Batavica,* à velificandi argumento ».

Orbis saltatorius, « ronden dans ».

Halteres, « springballen om hem int gewichte te houden ». Door koordedansers gebruikt.

Larua, persona, « mommen aensicht ».

Al deze woorden vindt men bij de er door aangeduide spelen in onze verzameling terug.

4. Kilianus (1574).

De eerste uitgave van zijn *Etymologicum* verscheen in 1574. Die van Alkmaar (1613) werd door ons geraadpleegd.

KILIANUS heeft zonder twijfel JUNIUS' beschrijvingen der spelen afgeschreven; hij spreekt evenwel over spelen, die bij JUNIUS niet voorkomen. Al de namen van den Duffelaar vindt men in ons werk; meer hoeft hier, meenen wij, over hem niet gezegd.

5. Jac. Cats (1625).

Ook CATS dient vermeld te worden : zijn *Kinderspel,* dikwijls in ons werk aangehaald, komt voor in zijn *Houwelick* (1e uitg. 1625; wij hebben die van 1658, Dordr., benuttigd). BÖHME citeert meer dan eens het werkje dat voor titel heeft :

Nichtige Kinderspiele (26), gesammelt von Conrad Meyer und J. L. Ammann, Zürich 1657. De beide verzamelaars hebben CATS' werk gekend, ja, zeer dikwijls onzen dichter eenvoudig vertaald, als het volgende over den hoepel duidelijk bewijst.

Cats' Kinderspel.

« Het kint dat met 'et hoepjen speelt
Vertoont gelijck een eygen beelt
Van yemant die sijn leven langh
Alleen maer gaet sijn ouden gangh,
Hy siet de son, hy siet de maen,
Hy siet den Hemel omme-gaen,
Hy drayt oock met den Tijt in 't ront,

Maer staet dan weder waer hy stont,
Want in sijn gantschen ommeloop
Soo doet hy als de meesten hoop,
Hy trêet wel in een ander jaer,
Maer anders wortmen niet gewaer,
En schoon hy krijght gerimpel vel,
Hy speelt noch al het oude spel.

Nichtige Kinderspiele.

« Das Kind, das mit dem Reife spilt,
das zeiget auch ein eigen bild
von einem der sein lebelang
geht immer seinen alten Gang.
Er siht die Sonne, er sieht den Mon,
er weiszt den Lauf des Himmels schon,
er treht sich mit der zeit auch rund,
doch komt er wider wo er stuhnd,
dann schaut, in seinem ganzen lauff
macht er es wie der gröste hauff,
er tritt zwar in ein ander Jahr,
doch endert es sich um kein haar,
schon er erreicht der Jahren viel,
so spilt er nur das alte Spil. »

BÖHME vermoedde hier niets van.

CATS beschrijft (of noemt) de volgende kinderspelen of -speeltuigen :

Blindeman, « poppe-goet, » trommel, « keucken »-spelen, lans, « blaes » van den os, tol, « bobbels blasen, » « op een stockjen » rijden, koordespringen, haasje-over, jongensvedel, « koote-spel, » op « stelten gaen, » vlieger, tam « musje, » « hoepjen, » « een musjen aen een draet, » « mooltjen » (molentje), paardjespelen, op den kop staan.

6. Calom (1626).

Dit is de naam van den Amsterdamschen uitgever van het onderstaande, zeer zeldzame werkje. Het telt 37 nummers en deze vormen even zooveel *Sinnebeelden*. De titel luidt :

Kinderwerck ofte Sinnebeelden van de Spelen der kinderen.

Elk berijmd zinnebeeld heeft voor titel den naam van een kinderspel (verscheidene van de laatste nummers kunnen echter geene kinderspelen genoemd worden), en eindigt met een Latijnsch versje van zes regels. Geen enkel spel wordt er evenwel in beschreven.

Men vindt het werkje achter: *Minneplicht ende Kuisheyts-kamp*, ook bij CALOM in 1626 gedrukt.

Een aantal dezer zinnebeelden geven wij bij de bedoelde spelen; daarom zal het wel voldoende zijn hier de titels der 37 nummers op te geven :

I. *Van molentjes;*
II. *Van vliegers,*
III. *Van koten;*
De koten komen, volgens den schrijver, voort van *verckens!*
IV. *Van tollen:*
V. *Van kolven;*
VI. *Van poppespel.*
VII. *Van ter-kuylspel.*
Is een soort van marbelspel.
VIII. *Van negenkuylen.*
Is insgelijks een marbelspel (Z. onze verhandeling).
IX. *Bickelen.*
X. *Van kaetsspel.*
XI. *Van beugelspel ofte klossen.*
XII. *Van klootspel.*
Volgens V. D. zeker balspel. (Z. hooger *cloten*).
XIII. *Van quillienspel.*
Het kegelspel.
XIV. *Van troumadame.*

Men kan over dit spel, thans waarschijnlijk uitgestorven, 3 artikeltjes lezen in den *Navorscher*, XIII, 1863. Vermoedelijk een werp- of rolspel met balletjes. Volgens V. D. is het een spel « met dertien ivoren balletjes. »

GOMME heet het : *Troule-in-Madame.* Zij schrijft :

« In the Benefit of the Auncient Bathes of Buckstones, compiled bij John Jones at the King 's mede, nigh Darby, 1572, 4to. p. 12, we read : « The ladyes, gentle woomen, wyves, and maydes, maye in one of the galleries walke; and if the weather bee not aggreable too theire expectacion, they may haue in the ende of a benche eleuen holes made, intoo the which to trowle pummetes, or bowles of leade, bigge, little, or meane, or also of copper, tynne, woode, eyther vyolent or softe, after their owne discretion; the pastyme *troule-in-madame* is termed. »

GOMME gist : « Probably similar to Nine holes. »

Doch, voor CALOM, is *Negenkuylen* en *Troumadame* verschillend: hij spreekt ervan onder twee afzonderlijke nummers.

XV. *Van hoofs-bollenspel,*
Bedoelt de steller : *hoofsch bollespel,* d. i. wellicht het « ridderlijke » spelen in de *Maliebaan* ? (TER GOUW, 330-331).
XVI. *Van bobbelen.*
XVII. *Op stelten gaen.*
XVIII. *Trecken tegen een.*
XIX. *Van hoepen.*
XX. *Aen honk loopen.*
Z. onze Loopspelen.
XXI. *Van over rug te springen.*
Nu heet dit : *haasje-over.*
XXII. *Van over sloot te springen.*
XXIII. *Hoeveel horens staen daer op ?*
Ons : *bok-stavast.*
XXIV. *Van boochschieten.*
XXV. *Van meessen vangen.*
XXVI. *Van mossen te leeren.*
Mossen = mosschen = musschen.
XXVII. *Van zijtwormen te voeden.*
Geen kinderspel.
XXVIII. *Van duyven-melcken.*

Hier leest men :

« Een gevliech niet kan versaeden,
'T een door d'ander wert verraeden,
Als haer vogel is gewent,
Mackers veel nae 't net hy ment,
Siet hoe sy haer duyven leeren,
Haer geslacht en volck vermeeren.

En dan nooden wilden vreemt,
Wt het een of ander beemt.
Sterck met opgeblaesen kroppen
Trotz met schoon gekrulde koppen,
Blinckend' in geverwt gewaet,
Locken by haer menich maet. »
Enz.

't Slot is, dat kinderen duiven vangen :

« Die onnoos'le niet eens letten,
Dat het kint haer gaet besetten,
En haer maeckt een duur gelach,
Als hy toehaelt 't valsche slach. »

Dus hier eig. geen loopspel, zooals men nu nog bij onze duivenmelkers ziet : het was een lokspel; door middel van tamme duiven ving men « wilden vreemt » in « 't valsche slach. »

XXIX. *Van hengelen.*
XXX. *Van kikvorsschen vangen.*
XXXI. *Nog eens van kikvorsschē.*
XXXII. *Van seecker visch Melanurus.*
XXXIV. *Van seecker visch Scarus.*
XXXIII. *Van Remora.*

Waarom deze drie laatste nummers hier werden ingelascht, begrijpen wij niet : er is hier geenszins sprake van kinderspel.

XXXV. *Van swemmen.*
XXXVI. *Van op schaetsen rijen.*
XXXVII. *Van twee aen een koort.*

Hoe gebrekkig de aaneengeflanste rijmen van CALOM ook schijnen mogen, toch vormt het boekje eene niet onbelangrijke bijdrage tot de geschiedenis der Nederlandsche kinderspelen in de XVIIe eeuw.

Over het werkje raadplege men :

SCHOTEL, *Vad. Volksb. en Volksspr.* I, 281-283;
TER GOUW, *Volksverm.* 290 ;
Geldersche Volksalm. 1840 ;
Navorscher, 1863, bl. 33.

7. Joh. Amos Comenius (1660).

Wij bezitten zijn *Janua linguarum*, met de Nederl. vertaling nevens den Lat. tekst, verschenen bij J. Janssonius te Amsterdam, in 1660. In het XCVI hoofdstuk, dat « van de speelsaken » voor titel heeft, komt iets over de toenmalige kinderspelen voor (17e eeuw). Nr 941 heeft :

« Met boerteryen, tijdt kortighe verwyten, en raedsels te strijden, is vernuftig : met de *bal*, de *kloot* en *kegels*, de *tol*, de *klapbossen*, *knikkers*, *blinddoecken* (kasse mommetjen), *even of oneven*, etc. is kinderlijck : met *kaerten* (troefspel), *koten* (*bickels*, *hilteken*), *teerlingen* (dobbelstenen), het berdspel, is tuysachtigh : met het *schaeckspel* is moeyelick. »

Een klein getal zeventiendeëeuwsche kinderspelen worden er in genoemd.

8. Rabelais (1682).

Het beroemde werk van RABELAIS werd ook in het Nederlandsch vertaald, onder den titel : « Alle de geestige werken van Mr FRANCOIS RABELAIS..... vertaelt door CLAUDIO GALLITALO (1). t' Amst. 1682. »

Op de bl. 76-81 vindt men een lange lijst van spelen, welke Gargantua met zijne kameraadjes speelde. Ziehier deze lijst van 154 spelen :

Van allerleije spul'etjes die Gargantua speelde met zijn gezellen.

1. *Van den vloed.* — In het Fr. : *au flux*. LITTRÉ zegt dat het een kaartspel is. Zie over dit spel en de volgende : ESMANGART en ELOY JOHANNEAU (Œuvres de RABELAIS).
2. *Van de voorsten, of derde zoeken.* — In het Fr. : *à la prime*. Insgelijks een kaartspel. « Jeu où l'on ne donne qu e quatre

(1) HOFFMANN VON FALL., *Hor. Belg.* VI, 184 en vlgg. schrijft verkeerd : GALLATIO. Het 2e deel van deze Ned. vertaling heeft : GLAUDIO, doch dit zal wel een drukfout zijn. Het *Conversations-Lexikon* van BROCKHAUS dwaalt insgelijks, als het spreekt van een « Pseudonymus Claudio Gallitatio. » (i. v. RABELAIS).

cartes, ainsi dit de ce que celui dont les quatre cartes sont des quatre couleurs gagne la prime. » LITTRÉ.

3. *Van de vlugt, of sakjagen.* — Fr. *à la vole.* Een term in het kaartspel, volgens LITTRÉ : *faire la vole,* al de slagen hebben. Naar BARRÉ : « Jeu de la main chaude. »

4. *Van 't pand-rooven.* — Fr. *à la pille.* Zal wel een soort van kaartspel zijn; LITTRÉ legt de beteekenis niet uit, ESMANGART wel.

5. *Van 't troeven.* — Fr. *à la triumphe.* Thans noemt men *troefspel* alle kaartspel, waar troef gekeerd wordt. Vroeger was het *troeven* een bepaald kaartspel. Z. hiervoor LITTRÉ, die zegt, dat het gelijkenis had met het *écarté.*

6. *Van 't piketten.* — Fr. *à la picardie.* Is het ons bekend *piketspel?* Verder staat Fr. : *au piquet.* Zie BARRÉ. « Jeu qui se jouait avec des épingles; de *pique hardiment.* » Z. ook ESMANGART en JOHANNEAU.

7. *Van ten honderden uit.* — Fr. *au cent.* Eveneens een kaartspel.

8. *Van der Haagen.* — Fr. *à l'espinai.* (?) Espinai = haie d'épines? Kaartspel volgens BURGAUD DES MARETS en RATHERY; *épinette,* muziektuig, gissen ESMANGART en JOHANNEAU.

9. *Van 't rampen.*—Fr. *à la malheureuse.* (?) Ramp = *malheur.*

10. *Van 't schuiren.* — Fr. *au fourbi. Fourbir* = *schuren* in 't Ned. Welk spel is dat? Marbelspel (BURGAUD en RATHERY)?

11. *Van 't pas-dijsen.* — Fr. *passe au dix.* LITTRÉ : « Jeu à trois dés dans lequel un des joueurs parie amener plus de dix. » Is dus een teerlingspel. Was het niet veeleer een kaartspel? Dit beweren BURGAUD en RATHERY.

12. *Van ten een en dertigen uit.* — Ook aldus in 't Fr. : *A trente et un.* Dit kaartspel bestond hierin : men moest 31 tellen; doch wie meer telde, verloor. Z. LITTRÉ i. v.

13. *Van twee en twee.* — Fr. *à pair et séquence.* (?) Kaartspel.

14. *Van ten drie honderden uit.* — Fr. *à trois cents.* Kaartspel?

15. *Van de verloorene.* — Fr. *au malheureux.* (?)

16. *Van de verweesene.* — Fr. *à la condemnade.* Een kaartspel met drie spelers, volgens LITTRÉ. BARRÉ: « le lansquenet. » Z. ESMANGART en JOHANNEAU.

17. *Van de vermorste kaart.* — Fr. *à la charte virade.* Welk kaartspel is dit? BARRÉ : « carte retournée, jeu. »

18. *Van d'onvernoegde.* — Fr. *au maucontent.* (?) Z. nr 20.

19. *Van 't Landsknegten.* — Fr. *au lansquenet.* Een bekend kaartspel. Z. LITTRÉ.

20. *Van de Koekoek.* — Fr. *au cocu.* *Cocu* is de oude benaming; thans *coucou.* Volgens BARRÉ een kaartspel; hetzelfde als *maucontent.*
21. *Van diese heeft, spreek.* — Fr. *A qui ha, si parle.* (?)
*22. *Van op en af.*
De vorige namen zijn eenvoudig vertalingen der Fransche. Deze schijnt een eigenaardige Ned. benaming te wezen. Welk spel is of was dit?
*23. *Van pÿke, delje.* — (?) Verg. met het nog bekende kaartspel : *pico.* (V. D.)
*24. *Van schoon Bely.* — (?)
*25. *Van kikkermik.* — (?)
26. *Van ik denk.* — Waarschijnlijk Fr. : *à l'opinion*, een kaartspel (BURGAUD en RATHERY).
27. *Van doe dit, doe dat.* — Waarsch. Fr. : *A qui faict l'un faict l'aultre.* Kaartspel (BURGAUD en RATHERY).
28. *Van ka, ka, volgme na.* — Hetzelfde als het vorige?
*29. *Van de dwerl loop of wild jagen.* — (?)
*30. *Van 't Osje.* — Fr. *au bœuf violé.* (?) « Le *bœuf violé* ou plutôt *viellé* répondait à notre bœuf gras. » (BURGAUD en RATHERY).
31. *Van die wint, verliest.* — Waarsch. Fr. *A coquimbert, qui gagneperd.* (?) *Coquimbert* = kegelspel (in Touraine); volgens LE DUCHAT, een damspel, nog *à qui perd gagne* geheeten. (BARRÉ). Naar BURGAUD en RATHERY, een kaartspel.
*32. *Van wiege wage.* — Waarsch. ons *schommelen* of *wippen.*
*33. *Van draÿe wÿ.* — Een rondedans?
34. *Van Amerol.* — Vert. van Fr. : *aux marelles?*
*35. *Van hÿp hap.* — (?)
*36. *Van wie vint, die wint.* — Een (zoek-)raadspel?
37. *Van dammen.* — Fr. *aux dames.* Het damspel.
38. *Van schaaken.* — Fr. : *aux échets.*
39. *Van Reintje de vos.* — Fr. *au regnard.* (?) « Sorte de jeu de dames (BARRÉ). » « Autrement le jeu de la poule et du renard, quand une dame qu'on appelle *renard* attaque et prend douze pions qu'on nomme poules. » (ESMANGART en JOHANNEAU).
40. *Van moertje, moertje.* — Fr. *à la mourre.* (?) Dit Ital. spel is een raadspel. Z. het w. bij LITTRÉ.
41. *Van 't Koeytje.* — Fr. *aux vaches.* (?)
42. *Van blanke bestemoer.* — Fr. *à la blanche.* (?)
*43. *Van Jan springt hoger als Trÿn.* — (?)
44. *Van drie Teerlingen.* — Fr. *aux trois dez.* (?)

45. *Van Tafeltje rond-om.* — Fr. *à toutes tables;* of : *aux tables rabatues.* (?) Trictrakspel (ESMANGART en JOHANNEAU).
46. *Van knik, knak knelis.* — (?) Misschien wel Fr. *à la nique noque* (volgens BARRÉ : *chiquenaude*).
47. *Van 't bikkelen.* — Zeker ons bikkelspel.
*48. *Van houd op en houd an.* — (?)
49. *Van Tik-takken.* KIL. heeft : « *tick-tacken,* ludere scrupis ». — Fr. : *au trictrac.* Z. LITTRÉ i. v.
50. *Van 't Ganse berd.* Z. *Ganzenbord* bij V. D.
51. *Van Uille berd.* — Fr. *au hibou.* Z. *Uilenbord* bij V. D. Verg. ook Fr. *à la chevêche.*
*52. *Van wie wil 't robje vangen.* — (?)
*53. *Van 't Vrouwtje.* — (?)
54. *Van 't spookertje.* — (?) Fr. *à la babou*? *Baboe,* een soort van spook. BARRÉ : « *Babou,* jeu d'enfants qui se font la moue. » (Z. ESMANGART en JOHANNEAU).
55. *Van ik eerst, ik andert.* — Fr. *à primus secundus* waarschijnlijk? BARRÉ : « Jeu à deux, consistant à cacher un objet dans un livre. » Zie ons *Beeldje-steken.*
56. *Van met steekers te werpen.* — Fr. *au pied du cousteau*? of : *au piquet.* Z. BARRÉ. « *Piquet,* jeu avec des bâtons pointus. » Het *fijcken* van JUNIUS. Z. over het eerste spel : ESMANGART en JOHANNEAU.
57. *Van de sleuteltjes.* — Fr. *aux clefs.* « Jeu qu'on joue sur une table, à qui poussera une clé plus près du bord. » (ESMANGART en JOHANNEAU).
*58. *Van goe-man.* — (?)
59. *Van eeven of on-eeven.* — Fr. *à pair ou non.* Thans gemeenlijk : *paar of onpaar.*
60. *Van kruis of munt.* — Fr. *à croix ou pile.*
61. *Van 't Martertje.* — Fr. *aux martres.* BARRÉ schrijft : « Jeu avec de petites pierres rondes. » Volgens BURGAUD en RATHERY : de bikkels.
62. *Van vogeltje vet.* — Fr. *aux pingres.* De vertaler heeft *pingre* en *pingouin* wellicht verward. Bikkels, volgens BURGAUD en RATHERY. « *Pingres.* Jeu avec de petites billes d'ivoire ou avec des *épingles* (BARRÉ). »
63. *Van kloot schieten.* — Fr. *à la bille.* Thans zou men zeggen : met de marbels, met de knikkers schieten.
64. *Van 't Schoenlappertje.* — Fr. *au savatier.* Volgens BARRÉ : « *Jeu de la savate.* » Z. ons *Slets-savat.*
65. *Van den Uyl.* — Fr. *au hibou.* — (?) Z. hooger nr 51.

RABELAIS heeft nog tweemaal : *à la chevêche* en *à la chevesche,* een kaartspel volgens BARRÉ.

66. *Van d'hond na 't haasje.* — Fr. *au dorelot du lièvre.* Een loopspel (Z. ESMANGART en JOHANNEAU). — Z. BARRÉ i. v. *Dorelot* = « enfant gâté, mignard. »
67. *Van Lanterluyen.* — Fr. *à la tirelitantaine.* Een kaartspel. Z. *Lanterlu* en *lanterluien* bij V. D. Doch BARRÉ schrijft : « *Tirelitantaine,* jeu qui consiste à se *tirailler* l'un l'autre. »
68. *Van Verkentje gaat voor.* — Fr. *à cochonnet va devant.* LITTRÉ zegt : « Cochonnet, petite boule servant de but aux joueurs de boule. » Z. ook : ESMANGART en JOHANNEAU.
69. *Van 't Aaxtertje.* — Fr. *aux pies.* (?)
70. *Van den toet hoorn.* — Fr. *à la corne.*
*71. *Van Adieu.* — Fr. ?
72. *Van de nieuwe Neepjes.* — Fr. *A je te pince sans rire.* (?) Z. LITTRÉ : *pince-sans-rire* i. v. *pincer,* en ESMANGART en JOHANNEAU.
*73. *Van Ulenspiegel in de byenkorf.* — (?)
74. *Van 't Paardje te beslaan.* — In 't Fr. staat hier : *à déferrer l'asne.* « *Déferrer l'âne* est peut-être le jeu de *Maréchal, ferres-tu bien?* » (BURGAUD en RATHERY).
*75. *Van 't schrobbelen.* — (?)
*76. *Van waar zal die man staan?* — (?)
*77. *Van Hand-slag.* — Ons *handjeklap?* (*Ned. Wdb.*, V. 1980).
*78. *Van stomme beevaard.* — Soort van ambachtspel, waarbij een stomme bedevaart wordt nagebootst?
*79. *Van in 't touwtje te springen.* — Een welbekend dansspel.
80. *Van 't speetje te wenden.* — Fr. *à tire la broche.* (?)
*81. *Van over de steen te trekken.* — Zal wel een trekspel zijn, een steen dienende als grenspaal.
82. *Van den sak te dragen.* — Fr. *A compère prestez-moi votre sac.* (?)
83. *Van 't rammelaartje.* — Rammelaar = kinderbel. Doch het is voor ons niet zeker, dat de vertaler dit kinderspeeltuig bedoeld heeft; het zou wel kunnen zijn, wat RABELAIS heet : *A la couille de belier.* Doch wat is dat? Z. hierover ESMANGART en JOHANNEAU.
84. *Van eeven uit, even in.* — Fr. *à boute hors.* LITTRÉ heeft : *Boute-hors;* het was een spel, waarin de spelers elkanders plaats trachtten in te nemen. Verg. met ons *Vierhoeken.*

Ook Calom, nº XVII :

« Siet eens hoe op lange houten,
Sy te treden haer verstouten,
Hoe dat op een krancke stelt,
Vreeselyck sy gaen door 't velt! »

1. Deze stelten zijn meestal gemaakt van hazelaar-, elze- of herenteertwijgen, d. i. van taai hout; zij hebben, een of twee voeten van den grond, eene mik A. (Fig. 1). De gansche stelt is ten minste zoo lang als het kind.

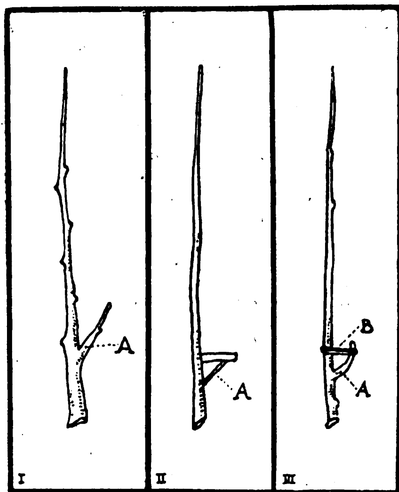


Fig. 1. Eenvoudigste stelt. A. Mik.
Fig. 2. Tweede stelt. A. Steuntje.
Fig. 3. Derde stelt. A. Mik. B. Schorsreepel.

De jongen zet zijnen voet in de mik en houdt met hand en arm het bovenste deel van de stelt vast.

Zoo loopt hij met zijne stelten min of meer snel voort.

2. 't Gebeurt dat de mik een te scherpen hoek vormt; alsdan blijft de voet van den steltlooper er in vastgeklemd en, als er gevaar is te vallen, kan de jongen den voet niet gauw genoeg los krijgen : ook valt hij, uitgestrekt, voorover op den grond.

Om dit te voorkomen vervangt men de stelt, eenvoudig uit een haagkant gesneden, door een gewonen, vierkanten stok, waarop men onderaan een kleiner stokje rechthoekig vastnagelt; onder dit kleiner stokje bevestigt men een steun (Fig. 2).

3. Te Turnhout verhoedt men dit vallen door een ander systeem :

Men zoekt in eene haag den twijg met de mik; daarna doet men van den twijg eenige schorsreepels en bindt deze stevig rond de mik. De voet rust op de reepels en dàt gaat ook gemakkelijk (Fig. 3).

4. De stelten der clowns en toerenmakers komen niet *boven* den voet; zij worden *aan* dezen vastgeriemd. Dàt is geen kinderspeeltuig meer.

In de scholen gebruikt men soms stelten, waarvan de voetsteun hooger of lager kan geschoven worden. Het is ook geen echt populair kinderspeeltuig.

5. Er zijn er die op één stelt kunnen voorthinken; het gaat traag en moeilijk, omdat telkenmale het gansche gewicht van het lichaam moet opgeheven worden (Gezien te Brussel).

Bij DE BO is :

Rikkepatjikken, *rikkepatikken* : al hinkende loopen, op stelten of krukken voortspoeden.

5. *Namen.*

Stelt, Wdb.

In Vl. (Oost- en West-Vl.) heet men het

Schaatse, schatse. Zie DE BO. KIL. heeft : *schaetse* voor *schaverdijn* en voor *stelt* : « *Schaetse.* Flan. *Grallae, vulgò scacae.* » — PLANTIJN ook : *schaetsen oft stelten.* JUNIUS insgelijks i. v. *Grallator.* Verg. Fr. *échasse.* Hgd. *Stelze*, Eng. *stilt.*

Krik(=kruk) ; *op krikken loopen.* Denderleeuw, Aalst.

6. *Historische nota.*

De stelt is vanouds bekend. De Romeinen en de Grieken hadden er. Ook bij de Chineezen gebruikte men stelten. Te Namen hadden vroeger spelen en gevechten op stelten plaats (Zie hierover MOKE, *Mœurs et Usages des Belges*, en TER GOUW, 342). In Juni ging Joachim Achaerts van Antwerpen naar Bergen-op-Zoom, heen en weer op éénen dag, en

dàt op stelten van een voet hoog (*Antw. Chronÿckje*, Leyden, 1743). Het tuig zal wel uitgevonden geweest zijn door bewoners van moerasstreken of van de zeekust. Zie hierover ANDREE, *Ethnogr. Parall.*, bl. 99-100; BÖHME, 431.

c. — Krijgertje spelen.

Een overal verspreid spel.

Jongens of meisjes, ook wel jongens en meisjes : onbepaald getal.

Men kan het beschrijven, op de algemeenste wijze, als volgt :

1. Men *telt af* om te weten wie er *aan* is. Hier is *aftellen* vooral in gebruik (Zie *Aftelrijmen*).

2. Wie er *aan* is, moet de andere spelers achternazetten. Wie geraakt wordt, is er *aan* en moet nu op zijne beurt loopen.

3. Dit zeer eenvoudig spel duurt zoolang men wil. De vermoeienis alleen doet het eindigen.

(Overal).

AANMERKINGEN. — *Namen.*

Achtereendoen, Massemen-Westrem.

Achtereenloopen, Achtereenzitten, Zegelsem, Denderleeuw.

Arrewitsen, DRAAIJER.

Etske-spelen, Lier. Zie *hetske.*

Etsken-jagen, HOEUFFT. Zie KIL : « *hetsen, hatsen. ger.* = venari canibus. »

Gelfken, MOLEMA ; wellicht van 't Oudfriesch *welfen* = wisselen, ruilen, zegt hij.

Haarvaartje (spelen), TER GOUW, 307. Hij brengt het tot : *heirvaartje.*

Haaskenjagen, SCH.

Harrewitsen, Overijsel. Zie hierover TER GOUW, 307 en HALBERTSMA.

Heske-jagen, Hoogstraten. *Heske* = haaske? Zie *Hetske.*

Hetske-jagen, SCH. Lier.

Hoil, OPPREL.

Jaagje-spelen, Eilanden van Zuid-Holland (*Noord en Zuid,* IX, 73.)

Kat-jagen, Brussel en omstr. (volgens SCH.)

Katje-jagen, Daknam, Hamme, Merchtem, Lebbeke, Denderbelle, Moorsel, Hekelgem, Esschene, St.-Katriene-Lombeek, Jette, Denderleeuw, Welle, Denderhoutem, Zandbergen, Denderwindeke, Neigem, Lieferingen, Waarbeke.

Katje-loopers, Pepingen.

Katje-loopes, Geeraardsbergen.

Katje-spelen, Herdersem, Baardegem, Denderleeuw, Liedekerke, Okegem, Appelterre, Zottegem, Haspengouw (RUTTEN).

Katjen-alleen spelen, Aalst.

Katjen-doen, Denderleeuw (soms), Ninove.

Katjen-hagen, (= houden). Heldergem, Oelter. Als men zich te Oelter buiten gevaar acht, zet men zich op zijn hurken, gebaart den voorschoot te wasschen, zeggende : « Ik wasch mijn himmeken uit tot meiren (= morgen)! »

Katte-spelen, St.-Lievens-Essche.

Katteke-spelen, Sint-Truiden.

Katteken-de-leste, Antwerpen (CORN.-VERVL.)

Kèke (= ketken)-jagen, Strombeek. Men speelt er ook : *Kèke-niks!*

Kèkken-spelen, omstr. Leuven (volgens SCH.)

Ketje-spelen, Brussel en omstr. (Z. SCH.); Boom.

Ketje-en-Katje-spelen, Drogenbosch.

Kleitje-spelen, Semmersake.

Klesje-spelen, Gavere.

Klijstje-spelen, Nederzwalm.

Kootje-spelen (uitspr. *Kootse*), Zegelsem.
Kotje-spelen, Munkzwalm, Vijve-St.-Elooi.
Koekie-spelen, Hilversum (*Noord en Zuid*, IX, 73).
Krieantjen, MOLEMA.
Kriegeltjen, DRAAIJER.
Kriegerantjen, MOLEMA.
Krijgertje-spelen, Wdb.; Amsterdam, Hilversum, (*Noord en Zuid*, IX, 73).
Kutterken-loopen, Vl. (volgens RUTTEN). Waar?
Les geven, les tekken, Antw.-Kempen (CORN.-VERVL). Wie getikt wordt, *heeft de les*.
Let-spelen, HILDEBRAND, 220; Haarlem en omstr. (*Noord en Zuid*, IX, 73).
Loopende-lets doen, Turnhout.
Naloopen, Neer-Oeteren, Stokheim.
Nalooperke-spelen, Hasselt (*'t Dagh*. IV, 120). Bij V. D. : *naloopertje spelen*.
Radee-spelen, Brussel (veel meer dan *Ketje-spelen*).
Takkelessie, Noordwijk (BOEKENOOGEN).
Takkie of *Takkie-de-man-doen*, BOEKENOOGEN.
Tegelfjen, *Tergelfjen*, MOLEMA.
Tekske-geven, Boisschot.
Teksken-doen, Heist-op-den-Berg (*Tek* = tik).
Tienen-loopen, Gent.
Tikhelfken, MOLEMA.
Tikhonkjen, Hoogeland (MOLEMA).
Tikken, *Tiktjen*, MOLEMA.
Tiksken-spelen, Eename.
Vetvangen, GALLÉE.
Vijftiene-spelen, Mariakerke-bij-Gent.
Hgd. *Haschen, Fangen, Kriegen, Zeckspiel* (BÖHME, 560); *Zickjagen, Gilen, Zickenspiel* (ROCHHOLZ, bl. 405-405).
Eng. *One Catch-all*, *Tig*, *Touch* (GOMME).
Brusselsch Fransch : *cachette*, *radée*.

2. De naam van den nalooper is :

Kat, Denderleeuw, Miskom (Kersbeek).

Katje, Zie *Katje-jagen* of *-spelen* voor de plaatsen, waar men het zegt.

Elske, Lier.

Ketje, Drogenbosch, Brussel, Boom.

Kotje, Munkzwalm.

Kootje, Zegelsem.

Bij ROCHHOLZ : *Gili, Zicki* (bl. 404).

Van dit spel kennen wij veel varianten. We zullen de voornaamste beschrijven en er tevens een aantal eigenaardigheden bijvoegen.

3. Te Denderleeuw heeft men de volgende varianten :

1° *Katje-spelen aan niks.*

Het is het gewone spel. Z. hooger.

Doch wie *kat* geweest is, kan ze niet onmiddellijk terug zijn. Daarom zegt men :

« Katje weer
Is geen maseer (= ma sœur)! »

Soms toch neemt men de tegenovergestelde voorwaarde aan en dan heet het :

« Katje weer (1)
Is maseer! »

2° *Katje-spelen aan iet.*

Men bepaalt vooraf welke stof *vrij* maakt : b. v. *ijzer*. In dit geval kan de speler, die *ijzer* raakt, er niet aan zijn. Het spel heet alsdan : *katjen-aan-ijzer!* Wordt een speler, die ijzer aanraakt, bij vergissing gegrepen, dan zegt hij : « Ha! jongen, 'k hem *ijsder*! »

---

(1) Te Zegelsem hoort men ook : *Kootje were!* En de uitdrukking wordt er ook fig. gebruikt voor : *Poets wederom poets.* In het *kootje-spelen* telt het *kootje were!*

Ook op veel andere plaatsen gespeeld : Molenbeek, Brussel, Hamme, enz. Zie Böhme : *Eisenmännchen*, bl. 560. Rochholz : *Vatter, i ha ke Ise meh!* bl. 406, vlgg. Gomme : *Ticky Touchwood.*

3e *Katje-spelen op den hik.*

Wie op den *hik* (= hurk) zit, is *vrij*, mag niet *gepakt* worden. — Evenzoo te Molenbeek-Brussel, Herdersem, Munkzwalm, enz. — Ook bij Molema (Hoogeland) : « *Mol, mol, woar is dien hol?* »

Dit wordt te Denderleeuw ook nog gespeeld op de wijze van het Antwerpsche *Kattekenbuk* (Z. verder).

4° *Katjen-over-de-grecht!*

De achtervolgde springt gestadig heen en weer over eene gracht, en het *katje* zet hem op dezelfde wijze na; de spelers volgen dus een kronkelweg. Het wordt veel in groote weiden gespeeld.

4. Te Denderbelle heeft men :

1° *Het gewone katje-jagen.* Z. hooger.

2° *Katjen-ijzer.* Z. hooger.

3° *Katjen-hik.* Z. hooger.

4° *Katje-van-alles!*

De speler, die een voorwerp van welken aard ook — dus niet alleen ijzer — aanraakt, is vrij. Doch de *kat* roept soms, als zij op het eene uiteinde der speelplaats achter de medespelers staat : « Kat, kat, katje-van-alles! »; alsdan moet iedereen het op een loopen zetten naar den anderen kant der speelplaats.

5° *Katje-gebrekkelijk!*

Hetzelfde spel als te Jette *Katje-malheureux!* waarover verder wordt gesproken.

6° *Katjen-afkappers!*

Is het gewone spel, doch de spelers, welke niet achtervolgd worden, loopen tusschen den vervolgde

en de kat door; dit heet : *afkappen.* Wie *afkapt,* moet vervolgd en kan alleen gevangen worden.

Ook aldus te Gavere, te Denderleeuw en te Herdersem (waar men *coupé* zegt); te Molenbeek heet het : *Radee coupé!* Bij CORN.-VERVL. : *Les geven en deursnijen.* Te Londen : *Cross-touch!* In Ierland : *Cross Tig* (GOMME).

7° *Katjen-twee!*

Er zijn twee katten, die elkaar de hand geven en op jacht gaan. De kat, welke eenen speler aanraakt, is verlost, en deze moet haar vervangen.

Te Schaarbeek heet men dit : *Kat en Hond.*

5. Te Jette heeft men :

1° *Katje-jagen.* Z. hooger.

Het gewone spel.

2° *Katjen-hooger!*

Enkel die, welke niet hooger staan dan de grond (op steen, boomstam, holsblok, enz.) mogen *getikt* worden.

3° *Katjen-huksken.* Z. hooger.

4° *Katjen-ijzer!* of : *katjen-hout!* of : *katje-koper*, enz. Z. hooger.

5° *Katjen-zijwaarts!*

Het katje moet *zijwaarts* loopen.

6° *Katjen-met-den-elleboog.*

't Katje moet de anderen tikkcn met den elleboog.

7° *Katjen-met-de-armen-gekruist.*

Het katje moet met de armen gekruist loopen en kan dus enkel al *stampend* raken.

Ook aldus te Molenbeek-Brussel.

8° *Katje-malheureux!* meer op zijn Fr. : *cachette malheureux!*

Het kind, dat getikt wordt, moet de eene hand op de getikte plaats leggen en zóo de andere spelers nazetten. Ondertusschen wordt de speler dikwijls op een

verschillende plaats getikt (het been, den voet, enz.) : het is altijd op de laatst getikte plaats, dat hij de hand moet leggen.

Elders heet dit spel :

Gebrekkelijk les geven, Antw.-Kempen (CORN.-VERVL.).

Katje-gebrekkelijk! Denderbelle, Munkzwalm.

Katje-vast! Huisingen.

Katjen-havers (= houders). Iddergem.

Katjen-hondje! Schaarbeek-Helmet.

Tekske gebrek! Boisschot.

Brusselsch Fransch : *Cachette touchée, radée touché!*

9° *Katjen-afkappers* bestaat er ook (Z. hooger). Men heet het : *Cachette coupée!*

6. Te Molenbeek-Brussel heet *katjen-ijzer :*

Katje-'k-heb-geen-ijzer!

De spelers tergen het katje met het geroep : « Katje, 'k heb geen ijzer! »

Aldus ook te Brussel.

7. *Vangeman.*

Dit krijgertjesspel speelt men te Gavere :

De spelers worden achtervolgd door twee der medespelers, die eene koord aan de beide uiteinden vasthouden, de anderen nazetten en ze met de koord trachten te vangen.

8. Te Schaarbeek-Helmet heeft men de volgende speelwijzen :

1° Het eenvoudig *katje-spelen,* nog *katje-loopers* genaamd ;

2° *Katje-doorloopers.* Z. hooger : *Katjen-afkappers.*

3° *Katjen-hooger.* Z. hooger.

4° *Katjen-ijzer, katjen-hout!* Z. hooger.

5° *Katje-zitters! Katjen-huiske!* Z. hooger : *Katje-spelen op den huk!*

6° *Katjen-hondje!*

Hetzelfde als hooger : *katje-malheureux.*

7° *Katje-getwiëne!*

De speler, die *alléen* is, mag getikt worden, de anderen niet.

8° *Kiekebisj!*

Eig. *Kiekevleesch.*

Alles wat vleesch is, moet gedekt zijn, nl. handen en aangezicht. Het ontbloote deel mag *getikt* worden. Op het oogenblik, dat men iemand aanraakt, roept men : *Kiekebisj!*

Waarschijnlijk hetzelfde als :

Dood is bloot bij BOEKENOOGEN.

9. Te Gent is : *ijzer* vrij, *arduin* vrij, *hoogte* vrij, enz.

10. AANMERKINGEN.

1° *Het aveke geven.* DE BO.

« 's Avonds eer men scheidt, malkaar achternaloopen om dan den anderen het laatst aan te raken : *hij heeft het aveke.* »

Te Denderleeuw heet dit :

Katje voor slapen te gaan.

Of :

Katje voor t' nacht in uw bedde te pissen!

Doch te Lebbeke, waar 't spel ook gespeeld wordt, zegt deze, die 't katje gekregen heeft :

« Ik zal 't katje verslijten,
En gij zult t' nacht in uw bedde schijten! »

In zulk avondspel loopt het kind, dat *katje gegeven* heeft, naar huis.

Te Liedekerke : *Katjen-avond-spelen;* ook aldus te Herdersem.

Te Geeraardsbergen : *Katje voor meiren* (= morgen). Z. GOMME : *Last Bat,* i. v. *Tig.*

2° *Kiekenvleesch!*

« Als Antwerpsche jongens soms eenen kleine, die nog niet zoo snel als zij en kan loopen, laten meespelen, en overeenkomen dat hij er niet en zal moeten *aan* zijn, dan heet die kleine *kiekenvleesch* » (*Loq.* XIV, 83; ook bij RUTTEN, *Aanh.* en bij SCH.).

Te Molenbeek-Brussel zegt men : « Ge meugt hem niet pakken, 't is kiekebisj. » *Bisj* (uitspr. *biche* op zijn Fr.) beteekent in de kindertaal : vleesch. — In West-Vl. zijn zulke kinderen : *'t wittebrood* (volgens SCH.) Z. hooger : *Kiekebisj*.

3° Men kan aan het *katje* verbieden eenen aan te raken. Te Herdersem en te Denderleeuw, roept de achtervolgde : « *'k Verbie me !* »

Te Liedekerke : « *'k Vermaal me!* »

Te Hekelgem : « *Ik ma mij !* » (Ik mijd mij).

Dat wordt vooral door den achtervolgde gezeid, als hij b. v. valt of door iets in zijnen loop verhinderd wordt.

Te Denderbelle bestaat het volgende zonderlinge gebruik : de achtervolgde maakt een kruis en *speekt* (= spuwt) eens. 't Wordt vooral op het einde van het spel gedaan.

4° Hier komt het spel (een variante van krijgertje of van 't volgende spel), dat in het Grieksch : *Kutrinda,* Lat. *Chytrinda* heette en dat JUNIUS vertaalt door : « *Bierkensoet,* vel *pruymen eeten.* » Hij geeft de volgende omschrijving : « *Chytrinda,* cum qui medianus sedet, vellicatur, pungitur, aut feritur à circumcursantibus, donec ab eo prehensus quispiam eius vices subit. »

Verwonderlijk mag het heeten, dat KIL. die zoo dikwijls JUNIUS eenvoudig afschreef, de twee benamingen niet opgeeft. Zie over dit spel : BÖHME, bl. 598; hij zegt dat het in 't Fr. *touche-l'ours* heet (verg. Verstoppertjesspel : *Oers-doen*); ook : GUTHSMUTHS, bl. 273, en BECQ DE FOUQUIÈRES, bl. 91.

d. — Titjen-spelen.

Gewoonlijk jongens, een onbepaald aantal.

1. Men telt af om te weten wie er *aan* is : deze is *titjen.*

2. De andere spelers plaatsen zich rond *titjen.* Een slaat op diens rug en onmiddellijk daarop begint het naloopen : *Titjen* achtervolgt den slager.

3. Wordt deze getikt, zoo wordt hij *titjen.*

4. Doch 't gebeurt, dat een der andere jongens insgelijks *titjen* op den rug kan slaan, vooraleer de vervolgde makker *gepakt* is; deze kan in zulk geval niet meer *titjen* worden, zoodat hij niet meer moet voortloopen.

5. *Titjen* zet nu den jongen na, die het laatst op zijnen rug geslagen heeft — en zóo gaat het spel voort.

(Denderleeuw, Aalst).

Aanmerkingen.

1. Het is eene variante van het krijgertjesspel; doch in het gewone naloopen kan iedereen gevangen worden, hier enkel de speler, die den nalooper op den rug heeft geslagen.

2. Een lichte wijziging te Denderbelle :

Katjen-drijlap!

Elke speler geeft aan de *kat* — den speler die er *aan* is — *drij lappen* (= slagen). Het loopen begint eerst na den derden slag van den laatsten slager. De kat mag alleen dezen *pakken.* Doch de andere medespelers vervolgen haar en zoeken haar andere lappen toe te dienen. Slechts hij die laatst geslagen heeft, mag vervolgd worden. Het duurt soms lang, eer de kat hier verlost is.

3. Te Wieze heeft men :

Katjen-drijlap-in-d' O!

De kat staat in een O en mag er zelfs met den éenen voet niet uittreden, om den laatsten slager te treffen. De kat loopt dus niet. Nu komt het er op aan behendig en rap te zijn. Doch het is geen eigenlijk loopspel meer, zoo min als het volgende, dat men te Antwerpen speelt :

Kattekenbuk!

De kinders vormen eenen kring. Wie er *aan* is, staat in het midden; de andere zitten neergehurkt, zij moeten echter voortdurend rechtspringen, op gevaar af, rechtstaande, eene klets te krijgen van hem, die er aan is. Wie aldus geraakt wordt, is op zijne beurt er aan. Opspringend en neerhurkend zingt men :

« Kattekenbuk-buk-buk!
Kattekenbuk! »

(VL. VII, 131).

4. Te Antwerpen heeft men een loopspel, dat heet : *Pater klets-af!* (1).

De vervolger loopt een jongen na; doch een medespeler geeft hem eene *klets* op den rug. Het *katje* moet de vervolging staken en den laatsten slager naloopen, enz. De jacht geschiedt met gevouwen handen.

5. Te Herdersem heet het spel zeer eigenaardig :

Uilen-gepluimd!

Men telt af, om te zien wie de(n) *uil* is.

Een der spelers, daartoe aangewezen plaatst zich nevens den *uil* en zegt het volgende rijmpje op, bij elke beklemtoonde lettergreep, een lichten slag op den rug van den *uil* gevende (hij geeft dus 13 slaagjes) :

---

(1) Niet te verwarren met het Brusselsch springspel, dat aldus genoemd wordt. Zie verder.

« *Ui*len gepl*ui*md,
*Le*per ge*sto*len;
D' *eer*ste *lap* is *vrij*,
D' *an*der *is* voor *mij* :
Een, twee, drij! »

Wie, onder de andere medespelers, daarna nog den uil durft slaan, mag gevangen worden en wordt dan zelf de uil.

6. Te Meldert bij Aalst heet het *den haan spelen*. Daar wordt het rijmpje door al de medespelers opgedreund en allen slaan intusschen op den *haan*. Het rijmpje luidt :

« Den haan wordt ingesteld
Van bittere geld:
De laatste lap is vrij,
Aan mij! »

7. *Namen*.

Afbatsen, Westmalle.

Afslagen, Itegem.

Batsen, CORN.-VERVL.

Bef-(bœuf) hagen, Oelter.

Bef-jagen, Denderhoutem.

Bef-spelen, Gavere, Gent, Wetteren, Denderwindeke.

Buischen, Mariakerke-bij-Gent. Een *buisch* is hier en daar in Vlaanderen een vuistslag op den rug. (1)

Disj-doen, Turnhout.

---

(1) Elders heet zulk een vuistslag : *baffe* (Vijve-St.-Elooi; bij DE BO : *baffer;* ook : *bave*); *bafuite* (Lauwe; *Loq.* XII, 3); *bonk* (L. v. A.); *buiste* (Munkzwalm); *djulf* (Woesten; *Loq.* XII, 57; bij DE BO : *dulf*, *dulver*, *duffel*, *dulst;* bij SCH. : *dulk*, *dult*); *doef* (Boisschot; ook bij DE BO en CORN.-VERVL.); *dofslaag* (Neer-Oeteren); *does* (CORN.-VERVL.), enz.

Gat-slaan, Iddergem.
Katteke-rook (= raak), Lier.
Haan (*den*)-*spelen*, Meldert.
Hot-af-slagen, Hallaar.
Klop-geven, Semmersake.
Pater-klets-af-spelen, Antw. Zie hooger.
Slag-af! Mechelen (SCH.-*Bijv.*).
Slag-spelen, Ternath, Waarbeke,
Titjen-spelen, Denderleeuw, Aalst.
Uilen-gepluimd! Herdersem.
BÖHME : *Aus einanderspringen und Einfangen.*

e. — **Pataten-verkoopen.**

Een meisjesspel; onbepaald aantal speelsters.

1. Men telt af om te weten, wie de *patatezak* moet zijn.

2. De patatezak zet zich op de hurken en trekt den rok over het hoofd; een der medespeelsters staat er nevens en sluit alles goed om het hoofd van den patatezak. Dit tweede kind verkoopt pataten.

3, Een der medespeelsters vraagt nu :
« Verkoopt-e-gij patate, Madam? »
« Ja! »
« Zijn 't witte, Madam? »
« Neen! »
« Zijn 't rooie? »
« Neen! »
« Zijn 't blauwe? »
« Ja, wil-de ze ne keer zien? »

4. Daarop maakt ze den patatezak bloot : ze doet namelijk den rok van het hoofd der eerste speelster. Op dit zicht, vliegt de gansche bende uiteen;

de patatezak loopt er achter, en wie gepakt wordt, is er aan; die moet nu zelf patatezak zijn.

En het spel herbegint.

(St.-Jans-Molenbeek).

Ook te Heldergem. Verg. BÖHME : *Prinzessin erlösen*, bl. 565.

f. — Vierhoeken.

Vijf meisjes (ook wel jongens).

1. Men trekt, op een paar meters afstand van elkaar, vier hoeken (of ronden). Deze vier hoeken vormen te zamen eenen vierhoek; in het midden maakt men een vijfde rondeken.

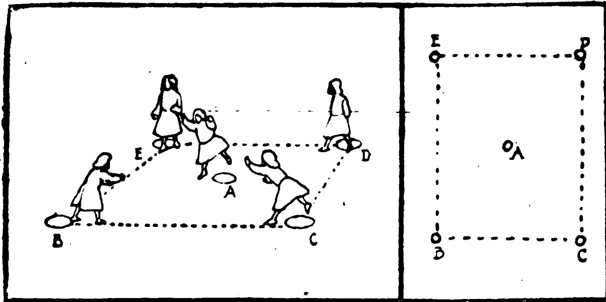


Fig. 4. — A, het meisje, dat er aan is. B, C, D, E, verspringende meisjes.

2. Men telt af; wie er aan is, moet in het midden staan.

3. De overigen loopen van den eenen buitenhoek naar den anderen. Kan de eerste een ledigen hoek innemen, zoo is zij verlost. Wie geenen buitenhoek heeft, is er aan.

(St. Jans-Molenbeek).

AANMERKINGEN.

1. *Namen :*

A-voes spelen, Zandbergen, Nieuwenhove. *A-voes* (= à vous) schijnt Fr. te zijn.

Boom (elk zijnen)! Denderhoutem, Exaarde.

Boom-spelen, Pepingen.

Boomke-jagen, Moorsel-bij-Aalst.

Boomke-loopen, Neer-Oeteren.

Boomke-verloopen, Daknam.

Boomke-verwisselen, Hoogstraten. Bij BOEKENOOGEN : *Boompje verwisselen.*

Hoekske-loopen, Stokheim, Hekelgem, Meldert (Aalst), Denderbelle, Neigem.

Hoekske-spelen, Herdersem, Aalst, Denderleeuw.

Hoekske-verloopen, Denderleeuw, Lebbeke, Hallaar.

Hoekske-verwisselen, Heist-op-den-Berg.

Hoekspel, Gent (SCH. *Bijv.*)

Katje-boom, Strombeek.

Katje-pilaar, Strombeek.

Katje-staak, Huisingen.

Katjen-aan-de-pilèren (= pilaren), Geeraardsbergen.

Katjen-hoek! Denderbelle. Wie er aan is, is de *kat.*

Katteken-aan-de-boomen, Antwerpen.

Kattekenboom! SCH.

Paaltje-wisselen, Westmalle.

Pilaarken-verloopen, Munkzwalm.

Rood vier, blauw vier! Massemen-Westrem. — Zie verder.

Schuit-schuit, de vier hoeken zijn uit! Ternath.

Schutsel-spelen, Esschene.

Stijpel (elk zijnen)! Denderhoutem.

Stijpelke-spelen, Liedekerke.

Stijperke-spelen, Appelterre.

Stinkvesch-jagen! Waarbeke, Denderwindeke, Nieuwenhove, Lieferingen. Ook wel op *baarspelen* toegepast.

Stuivertje-wisselen, V. D. Waarschijnlijk hetzelfde spel. — Zie ook TER GOUW, 301.

Vier (de) hoeken! Oudenaarde.

Vier (in de) hoeken! Aalst.

Vier hoeken, drij heetekoeken! Gent.

Vierhoek-kattesnoek! Gavere.

Vierhoek-spelen, Schaarbeek-Helmet.

Vierhoeken, ww. St. Jans-Molenbeek, Jette, Mariakerke-bij-Gent.

Vierhoeken-jagen, Assche.

Vierhoeken-spel, Gent (SCH.)

Vijfhoek-spelen, Esschene, Denderleeuw (Huisegem).

Wiptem, soldaatje, BOEKENOOGEN.

'k Zit zoo wel! Semmersake. Na van hoek verwisseld te hebben, zet men zich onder dien uitroep eens neder.

Fr. *Jeu des quatre coins; au pot de chambre.* — Hgd. *Bömeken spielen* (ANDREE, *Braunschw. Volksk.* 322).

Z. ook *Mélusine,* II, 430, III, 234-235; — LIEBRECHT, *Zur Volksk.,* 392.

2. Op veel plaatsen (Denderleeuw) speelt men het spel met een onbepaald aantal spelers. De boven opgegeven namen bewijzen, dat men het spel ook speelt in *hoeken,* aan *boomen,* aan *pilaren,* aan *staken* of *palen.*

3. Te Massemen-Westrem zingt het kind, dat te midden staat :

« Rood vier, blauw vier!
Komt alhier
In dees kwartier! »

Daarop verwisselen de medespelers van hoekje.

Te Pepingen :

« Duim, duim, dikken duim!
Al die nie en herloopt, is er aan! »

Te Zaandijk roept men, als men met een ander van plaats verwisselen wil :

« Wiptem, soldaatje! »

(BOEKENOOGEN).

4. Van dit zeer verspreid spel kennen wij de volgende varianten :

* Te Zegelsem speelt men, in de huizen, het gelijkende spel, dat men heet :

Tangske-spelen.

Jongens en meisjes, onbepaald getal.

Een kind, dat er *aan* is, heeft de vuurtang in de hand; de andere kameraadjes staan er vóor, in eene rij, en wachten.

In de kamer (of keuken), waar men speelt, zijn zooveel stoelen, als er spelers zijn *min twee.*

Het kind met het tangske doet een teeken met dit voorwerp, b. v. laat het dalen. Al de anderen loopen snel naar eenen stoel en zetten zich. Doch een speler vindt geene zitplaats en is er aan : hij moet nu de tang vasthouden en het spel herbegint.

Te Denderleeuw heet men dit spel :

Jan Wandelstok!

Het wordt er nagenoeg op gelijke wijze gespeeld.

Veronderstellen wij dat er zes spelers zijn.

Vijf stoelen worden in een rondeken geplaatst; de kinderen staan er aan de buitenzijde omheen, op een paar stappen afstand.

Een der kinderen zegt nu :

« Jan was ne ke(e)r na(ar) de me(rk)t gegaan, en hij was toch zoo mieg (= moe) en hij zetten-hem 'en betjen ! »

De zes kinderen springen naar de vijf stoelen; wie er geenen heeft, moet *pand* geven, en dat kind zegt nu op zijne beurt : « Jan, enz. »

Nu springen de kinderen van hunnen stoel op

en verwisselen; middelerwijl tracht de alleenstaande eenen stoel te bemachtigen, enz.

Andere namen voor dit spel :

Katje-stoel! Strombeek.

Ridderidderit van 't stoelken! Aalst.

Stoeltje-rip! Turnhout.

Fr. *La mer agitée,* (ROLLAND, 150).

** *Koppekentrap!* (1).

Te Antwerpen speelde men vroeger (vóor een vijftigtal jaren) veel, nu minder, een avondspel, dat hier moet beschreven worden :

De speler, die er *aan* is, neemt plaats; rondom hem scharen zich de medespelers, wier schaduw — het wordt in den maneschijn gespeeld — zich op den grond afteekent. De eerste moet trachten op den kop der schaduw van eenen der medespelers te springen, te *trappen.* Door een zijdelingschen wip tracht de bedreigde dit te voorkomen. — Soms wordt de speelwijze ingewikkelder: de spelers zetten zich op de hurken en wippen op of weg, als er naar hun schaduwhoofd *getrapt* wordt.

(VL. VII, 130).

Te Exaarde heeft men het :

Kopken-terten.

De kinderen loopen, in den maneschijn, elkander achterna en trachten op den kop eener schaduwe te *terten* (= treden).

Ook bij GALLÉE i. v. : *scheme, schemken trèn, schimmekentrèn.* — Bij ROCHHOLZ, 415 : *Schattetramperligs;* bij GUTSMUTHS, 266, *Schattenhaschen.*

Te Esschene speelt men in zonne- of maneschijn; men noemt het : *katjen-op-den-kop!*

*** *Elk in zijn hol!*

Dit is geen eig. loopspel, doch ter wille van

---

(1) Te Werchter ook : *koppeke trappen.*

de gelijkenis met *vierhoeken* moet het hier komen.

Vroeger was het een gezelschapsspel, dat alleen in de huizen, rondom de tafel, gespeeld werd.

Men teekende, vóor elken medespeler, met krijt, een kleinen cirkel op de tafel en te midden een veel grooteren.

Een van 't gezelschap, die niet medespeelde, beval nu :

1° *Elk in zijn hol!* Elke speler houdt den wijsvinger der rechterhand in den kleinen cirkel, die vóor hem is.

2° *In buurmans hol!* Elke speler steekt haastig zijnen vinger in den kring van rechter- of linkerbuurman.

3° *In 't algemeen hol!* Al de spelers steken den vinger in den grooten cirkel, te midden van de tafel.

De volgorde en de snelheid dezer kommando's veranderen naar goeddunken van den roeper, die het er natuurlijk op aanlegt om de spelers te doen missen. Wie niet juist doet wat er bevolen wordt, den vinger verkeerd steekt, is er aan en wordt roeper, terwijl de eerste in zijne plaats medespeelt.
(Denderleeuw).

Namen :
Elk in zijn hol! Denderleeuw.
Ieder in zijn gat! Herdersem.
Ieder in zijn huis! Jette.
Ieder zijn kot! Boisschot.
Fr. *Trou madame!* (1); *Chacun dans son trou!*

Te Denderleeuw spelen de kinderen — jongens en meisjes — nu ook het spel op straat. Zij staan

---

(1) Over die benaming, bij CALOM voorkomend, zie men, hooger bl. 45.

elk in eenen kring en vormen samen eene ronde, in wier midden een groote cirkel getrokken is : het *algemeen hol*. De roeper staat buiten en op zijne bevelen loopen — het is dus hier een loopspel — naar *buurmans hol*, naar *'t algemeen hol* of keeren terug : *elk naar zijn hol!* Dus blijkbaar een soort van *vierhoeken*.

g. — Jantje-pap spelen.

Veel kinderen (meestal jongens).

1. Er is een vrij (muur of iets anders, waar de speler, die er aan is, *vrij* is).

2. Men telt af. De speler, die er aan is, staat aan het vrij. Hij moet de medespelers achtervolgen om ze te vangen. Men heet hem : *Jantje-pap!* — Als hij begint te loopen, roept hij :

« Jantje-pap komt uit! »

3. Gelukt het hem er eenen te *pakken*, zoo loopen beiden — pakker en gepakte — naar het vrij. De anderen *zitten er achter* (1) en dienen hun *buischen* (= vuistslagen) toe.

4. Wie gepakt is, loopt mee om te vangen.

5. Als ze er allemaal (of de helft, volgens afspraak) aan zijn, loopt men door de *stommelinge*, elk op zijne beurt; wie laatst gepakt is, loopt door de kleinste dubbelrij; wie eerst gevangen is, loopt door de langste (2) en krijgt bijgevolg het grootste getal vuistslagen.

---

(1) *Er achter zitten*, *er achter loopen* is de gewone uitdrukking voor *achternazitten* of *-zetten*, *achternaloopen*.

(2) De dubbelrij wordt enkel door de winners gevormd : de eerste is dus de kortste; de verliezer, die door de dubbelrij heeft geloopen, mag in deze ook plaats nemen; de dubbelrij wordt dus langer en langer.

6. Wie nog niet gepakt is, zet zich soms tergend op de hurken en zingt :

Jantje, mijne pap brandt an,
'k Roere mijne pap al zitten! »

en hij doet met de hand alsof hij met den *poollepel* de botermelk roert, die op de stoof staat en aanbrandt.

(Zegelsem).

Te Denderbelle heet men het :

Griet-jagen.

1. Een jongen — hij wordt door aftellen aangewezen — is de *griet*. Hij moet in eene *o* staan. Van hier zet hij de anderen na, ten einde er eenen te vangen.

2. Bij zijn eerste vertrek houdt hij de handen te zamen, ofwel hij neemt den zoom van zijne jas vast, of steekt zijnen neusdoek of iets anders in den mond.

3. Heeft hij iemand *gepakt,* zoo loopen beiden naar de o, achtervolgd door de medespelers, die hun slagen op den rug toedienen.

4. Nu begint de jacht *getweeën;* vervolgens met drie, enz. tot er maar één speler overblijft. Speelt men voort, zoo wordt deze de nieuwe *griet.*

5. Als men met verscheidenen op de jacht gaat, moet men elkander de hand geven en eene keten vormen. Deze keten mag niet *gescheiden* zijn (gebroken). Gebeurt dit, zoo roepen de andere knapen : « *Gescheeën, gescheeën!* » en zij drijven, met vuistslagen, de vervolgers naar hunne *o.*

6. Soms speelt men : « *d'n ee(r)ste verlost!* Alsdan is de eerste *griet* vrij, zoodra zij eenen speler heeft aangeraakt. Doch deze kan maar op het einde van het spel verlost zijn.

7. Soms *trekt* men : In dit geval geven de vervolgers, die in de *o* staan, de hand aan de vervolgden, die er buiten blijven, en ze trekken om

het hardst. Geraakt een vervolger uit de *o*, hij krijgt vuistslagen; geraakt er een vervolgde in, hij is er aan!

(Denderbelle).

Ook aldus te Lebbeke, waar de vervolgers roepen, als zij op jacht gaan :

« Griet, griet!
Al da' nie en hoort och en ziet,
En hee niet! »

Wij beschrijven nog het Denderleeuwsche :

Ree-spelen.

1. Men telt af, om te zien wie de *ree* moet zijn. Deze maakt zich een *kot.*

2. Zij vouwt de handen samen en loopt nu achter de andere kinderen, na geroepen te hebben : « Een-twee-drij! »

3. Laat de *ree,* buiten haar kot, de handen vrij, dan zetten de andere spelers haar na en geven haar slagen.

4. *Pakt* zij eenen speler, zoo loopen beiden — de ree nu met de handen vrij — naar het kot. De medespelers draven er achter, ten einde hun slagen toe te dienen.

5. Hand aan hand gaan nu de ree en haar gevangene op de jacht.

6. Al de spelers, die gepakt zijn en met de ree op jacht gaan, moeten *inhangen,* d. i. eene keten maken om gezamenlijk andere gevangenen te nemen; slechts de twee uiteinden der keten — de vleugelknapen — hebben natuurlijk éene hand vrij en kunnen andere spelers pakken. — Wordt de keten verbroken, zoo moeten zij dadelijk terug naar het kot, terwijl het op hun rug klappen regent.
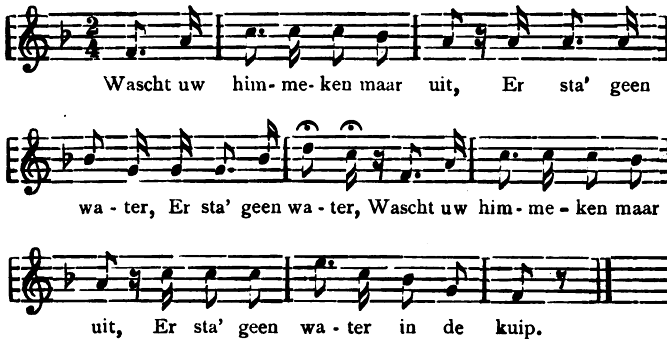
7. Het laatst gevangen kind *haalt men in,* d. i.

doet men naar het kot, terwijl men aanhoudend op zijnen rug slaat. Het wordt de *ree*.

8. Daar de rol van ree onaangenaam is, bespreekt men gewoonlijk vooraf het volgende :

Als de ree twee kinderen gepakt heeft, mag zij *er uit* (uit haar *kot*), d. i. zij mag met de overige niet gevangen knapen medespelen. Zij wordt als ree door de twee gepakte kinderen vervangen.

9. Als de ree alleen staat, aan den muur, en de handen samengevouwen heeft, zingen de tergende kinderen (meestal meisjes alsdan) :



(Denderleeuw).

AANMERKINGEN.

1. *Namen.*

Alem-jagen, Assche.

Arè-jagen, Meldert-bij-Aalst.

Arotte-belle, komt uit! Geeraardsbergen.

Blieken, Poperinge (*Loq.* V, 25). De nalooper heet *Blieken.* Als hij alleen loopt, roept hij : *Blieken komt alleene!* Loopt hij met de gevangenen hand aan hand, dan roept hij : « Blieken komt met al zijn knechten! »

Bosi-spelen, Liedekerke.

Cieske-spelen, Herzele.

Dulleman-jagen, Land van Dendermonde (VL. XI, 85). Meisjesspel. Al de gepakte moeten in het *kot.* Een enkele loopt. Wie lest gepakt wordt, is de dulleman voor 't volgende spel.

Eine-spelen, St.Lievens-Essche. De *pakker* roept :

« Eine!
Al die 'k krijge,
Zijn de mijne! »

Errie-errie-sprouw! BOEKENOOGEN.

Flitsboer, Neer-Oeteren.

Flitseboer, DIJKSTRA, I, 242.

Giereja- of *gieria-doen,* Itegem, Hallaar, Heist-op-den-Berg.

Gorie-spelen, Antwerpen. De vervolgers roepen : « Gorie! » De spelers antwoorden : « Suikerdieven in de gaatjes! » De vervolgers loopen saam — *hoorn aaneen* heet het — of zijn met *paarkens.* — Zie ook CORN.-VERVL., op *Gorie* en op *Herrie.*

Griet-jagen, Denderbelle, Lebbeke.

Grijzel-spelen, DE BO.

Gruizelen, Gruizel-spelen, DE BO. — *Gruizel,* — de nalooper — hinkt er op één been en houdt de handen te zamen. Hij roept, als hij alleen uitkomt : « Gruizel komt uit, omdat hij geen henneken en heeft! »; komt hij uit met eenen gezel aan de hand, zoo roept hij : « Gruizel komt uit met zijn henneken! »; komt hij uit met een rij van 2, 3, 4, enz. hennekens, dan is 't : « Gruizel komt uit met 2, 3, 4, enz. hennekens. » En als de rij reeds lang is, luidt het : « Met al zijn hennekens! » Z. GUTSMUTHS, *Fuchs, ins Loch,* 319; BECQ DE FOUQUIÈRES, *Le Jeu du Diable boîteux,* bl. 86-87. Het is het *Empusaspel* der Ouden, zegt deze schrijver, ofschoon velen daarvoor ons hinkelspel nemen.

Haruit! of *Heruit!* Dormaal (SCH. *Bijv.*) Verg. TUERL. op *aruit.*

Herrie-proost, Herrie-prouws of *Herrie-herrie-prouws,* BOEKENOOGEN.

Herrie - Riksken - Diels, St. Antonius - Brecht. (CORN.-VERVL.).

De pakkers roepen op zingenden toon : « Herrie-herrie-herrieë-Riksken-Diels! » of : « Herrie-herrie-herrieë-Rikske-Pataat ! »

Herten of *Hertepluut,* BOEKENOOGEN.

Hoeriën, Turnhout. — De pakker roept : « hoerië ! » waarop de anderen antwoorden : « open ! » Dan roept weer de pakker : « de kat komt alleen ! »; daarna : « De kat komt met twêe! » en zoo verder.

Houdwagen, Zwolle (KALFF, *Lied in de Midd.,* 529). De nalooper zingt :

« Hóudwágen éen beén,
Zónder ziél of záligheíd
Zál ik ér op úitgaán! »

Als de « ketting » verbroken was, dan riepen de anderen : « aardappels, aardappels ! » en dienden slagen toe. — Z. *Houltwagen.*

Houltwagen, Twente (GALLÉE). De alleen op jacht gaande zegt : « Houltwagen één been! » Als er twee zijn : « Houltwagen twee been! » enz. Is de ketting verbroken, dan roept men : « Pokkel op! Pokkel op! Sla op! Sla op! »

Verg. *avlam,* bij GALLÉE.

Ida-spelen, Nukerke, Munkzwalm.

Jaak-spelen, Waarbeke.

Jaken, Waarbeke.

Jantje-pap spelen, Zegelsem, Michelbeke, Zottegem en omstr. Te Michelbeke roept Jantje-pap als hij uitkomt :

« Een-twee-drij!
Al die niet en loopt,
Krijgt nen snap snap snap! »

Jantje-pap loopt er met de handen te zamen; doch de twee wijsvingers steken vooruit en aldus tracht hij er eenen te raken.

Te Zottegem zitten de medespelende kinderen op de hurken en tergend zingen zij :

« 'k Roere mijne pap
En ik zit er bij!
'k Meendeg' er van te proeven,
En 'k verbrandege mij! »

Jeruzalem-spelen, Ternath, St. Katr.-Lombeek.

Katjen-aaneenhoudens, Aalst.

Kèkè-spelen, Gent, Mariakerke-bij-Gent, Lovenjoel. — Z. SCH. *Bijv.* i. v.

Kijka-spelen, Lovenjoel.

Koerekè-spelen, Semmersake. — De kinderen roepen, eer de nalooper zijn kot verlaat :

« Koerekè!
Kom maar uit
Veur nen halven kluit! »

Kokei-spelen, Gavere.

Kokerè-spelen, DE BO.

Krikkrak-spelen, DE BO.

Krnoe-spelen, Appelterre.

Krotten uit! St. Elooi's-Vijve. — Alleen zijnde, roept de jager :

« 'k Sluit mijn deur en mijn venster,
En ik loop alleen uit! »

Getweeën :

« 'k Sluit, enz.
En ik loop met mijne' zoon uit! »

Gedrieën :

« 'k Sluit, enz.
En ik loop met mijne' zoon en mijn dochter uit! »

Kyrié-spelen, Maaseik (*'t Dagh.* XI, 16).

Luis-doen, Strombeek.

Maas (*wie gaat er mee naar*)*?* Jette. — Wie er aan is, is de *baas.* De medespelers zetten den voet op dien van den *baas* en zeggen : « Wie gaat er mee naar Maas? » De baas antwoordt : « Al die 'k kan krijgen, is mijnen baas! » En dan gaat men op den loop. — *Maas* = *Meis* = *Meisse,* dorp bij Brussel.

Nuit-spelen, Daknam.

Peremeer-spelen, Godsenhoven (RUTTEN).

RUTTEN schrijft dat de twee, die uitkomen om de anderen te vangen, roepen : « *Peremeer!* » (Is dat pere en mere ?) — Vroeger, vóor 40 j. riep men : « Mette van Rokelen, scheeve Jan komt uit! » Het kot heet er : het *paal.*

Radee-chaîne-spelen, Brusselsch Fransch. Men zegt : *raddij* of *raddaai.*

Rakke-spelen, Massemen-Westrem.

Ra-ra-doen, Boisschot. — De pakker roept : « Ra-ra! » En de anderen schreeuwen hem na :

« Ra-ra!
Slaagt den duivel op zijn ka (= kei)! »

Ratte-spelen, Massemen-Westrem.

Rattebolle-spelen, Heldergem.

Rattekop-spelen, Zandbergen, Welle, Wetteren.

Ree-spelen, Denderleeuw, Iddergem, Okegem.

Te Iddergem zingen de kinderen om de ree te plagen :

« Ree, ree, ree!
De katten komen uit de zee! »

Rèrè-spelen, Mechelen (SCH. *Bijv.*)

Riksken-Dils, Antw.-Kempen (CORN.-VERVL.)

Rioe-houden, Oelter.

Rioe-spelen, Ninove, Denderwindeke, Lieferingen.

Rwe-met-de-bende! Ninove.

Rivo-doen, Heist-op-den-Berg. — De nalooper is *rivo*. De anderen springen rond hem en zingen tergend :

« Rivo!
Kat in d'o!
Verkenssnuit,
Komt er eens uit! »

Rot-jagen, Moorsel-bij-Aalst.

Rot-spelen, Herdersem. — Hier zingt de nalooper :

« Ari ari arot!
Al da' niet mee en lept (= loopt),
Es gevangen in mij' verkeskot! »

of :

« Aree, aree, arot!
Al da' nie en lept,
Es gevangen in mij' kot! »

Rotte-jagen, Esschene, Hekelgem, Baardegem, Merchtem.

Te Esschene roept de nalooper, als hij uitkomt :

« Rotte pataten mee stokvisch!
Dat eten de boeren as 't kerremis is! »

Rotte-spelen, Drogenbosch.

Rottebelle-ahoe! Denderhoutem.

Rotteken-spelen, Hekelgem.

Rotte-koolstek! Hasselt (*'t Dagh.* XI, 16).

Rottekop-spelen, Huisingen.

Rotten, Rotten-doen, Antw. stad (SCH.) — De vanger heet : *rotten*. Hij zoekt eenen te *koppen*, d. i. te raken.

Samsom-jagen, Hasselt.

Schaar spelen, KALFF, *Lied,* 530.

Scharen, BOEKENOOGEN.

Simsam-jagen, Hasselt (*'t Dagh.* XI, 16).

Sprouw, BOEKENOOGEN.

Stomp-doen, Kl. Brab. (Volgens SCH. *Bijv.*)

Doch men zie verder : *Stom-spelen.*

Vlieke-spelen, DE BO.

Vrotte aat! (= verrotte of rotte uit!). St.-Truiden, (*'t Dagh.* XI, 16).

Vos komt recht uit! Schaarbeek-Helmet. – De makkers roepen tot den *Vos* : « Vos komt recht uit! » De laatste gevangene heet hier eigenaardig : *Koning*. Deze verklaart « voor drij jaar te willen vos zijn! » Derhalve moet de koning drij gevangenen nemen, die hem zullen vervangen. De koning kan nu maar gevangen zijn, na driemaal *getakt* te zijn. Nergens anders vonden wij dit zonderlinge aanhangsel.

Jouer au Jérôme (Montignies-sur-Roc).

Fr. *Gros-Jean,* (SÉBILLOT, *Coutumes,* 49). — Verg. Hgd. *Fuchs zum Loche, Fuchs aus dem Loche, der lahme Fuchs* (BÖHME, bl. 575); ook *Bärenschlag* of *Freiwolf* (GUTSMUTHS, 286 en BÖHME, 597), en *Roland* (BÖHME, 597). — Z. nog ROCHHOLZ, *Fuchs aus dem Loche,* bl. 411; en GEORGENS, *Seid gewarnt!* 122.

2. De nalooper heet :

Baas, Jette.

Blieken, Poperinge. (*Loq.* V, 25).

Cieske, Herzele.

Dulleman, L. v. Dendermonde (VL. XI, 85).

Griet, Denderbelle, Lebbeke.

Gruizel, DE BO.

Jantje-pap, Zegelsem, Michelbeke, Zottegem.

Kat, Turnhout.

Ree, Denderleeuw, Iddergem, Okegem.

Rivo, Heist-op-den-Berg.

Rotten, Antwerpen.

Vos, Schaarbeek-Helmet.

3. De vrijplaats heet :

Kot, onz. Brussel, Schaarbeek, L. v. A. en van Dendermonde, enz.

O, vr. Denderbelle.

Paal, onz. Godsenhoven (RUTTEN op *Peremeer*).

Vrij, onz. Zegelsem. — Zie SCH. i. v.

Honk, BOEKENOOGEN en V. D.

4. *Nota*. — De algem. verbreidheid van dit spel, zegt KALFF 530, en de vier heffingen in het liedje van den beginner, (Z. rijmpje bij *Houdwagen*) doen mij denken, dat het reeds van ouden datum is. Hij wijst op de overeenkomst met het Fr.-Vlaand. spel van DE COUSSEMAKER, getit. *Den Wagen*, en 't zou hem niet verwonderen indien « houdwagen » of « houd wagen » eene verbastering ware van een vroeger : « houd aan, wagen! » als in DE COUSSEMAKER's liedje. Is die *wagen* nu eene herinnering aan het heidendom, vraagt hij, aan het voertuig van Odin? Iedereen kent nog het sterrenbeeld van den grooten Beer, onder den naam van « den Wagen », in Vl. « den Hellewagen ». Ook Hel en Fro vertoonden zich in een wagen, zegt hij, evenals Nehalennia, wier voertuig (wagen, schip of ploeg) volgens sommigen later tot het « Narrenschiff », het « scip van St. Reynuyt » werd. — Men zie ook wat de Ouden over het *Empusaspel* geschreven hebben.

h. — **Stom-spelen.**

Jongensspel.

1. Men zoekt eenen hoek; het is het *stomkot*.

2. Een der spelers wordt door aftellen aangeduid: men noemt hem den *stom*.

3. De stom *komt uit* en roept :

« Stom alleene en geen eenen thuis! »

Hij loopt achter de jongens, met de handen te

zamen en zonder verder een woord te spreken; hij tracht een der spelers te *tukken* (= raken). Die *getukt* is, moet mee naar het stomkot. De andere spelers loopen er achter en dienen hun *drutsen* (= vuistslagen) toe. De stom krijgt ook *drutsen,* als hij de handen niet gevouwen houdt of een woord spreekt.

4. Zoo gaat het spel voort.

Doch telkens als de stom uitkomt, roept hij het getal van de spelers, die er aan zijn; b. v. « Stom gedrijen en geen eenen thuis! » Blijven er thuis zoo roept de stom ook het getal der thuisblijvers; b. v. « Stom gevijven en getweeën thuis! »

5. De stom en de andere gevangenen, die mede uitloopen, vormen eene keten. Laat er één de schakels los, dan is de *stom gebroken* en de vervolgers worden met *drutsen* naar het *stomkot* gedreven.

6. Het spel is gedaan, als er geen enkel vervolgde overblijft.

(Hamme-Waas, VT, V, 45, 46.)

AANMERKING.

1. Het is eene variante van *Griet-jagen.*

Het verschil:

In *Griet-jagen* gaan *al* de gevangenen met den eersten nalooper op de jacht; hier *kan,* doch *moet* dit niet geschieden; de stom mag *alleen, getweeën, gedrijen,* enz. uitloopen, naar believen. Als hij loopt, moet hij *stom* zijn.

2. *Namen.*

Drets, druts, Waasmunster.

Gloria, Oude-God.

Ite, Asper.

Oerek, Zingem.

Stom, Hamme-Waas.

Zie VT, V, 45, 46. Ook hooger *Stomp-spelen,* dat misschien hetzelfde is.

i. — Koning-spelen.

Jongensspel; onbepaald aantal spelers.

1. Er is een *koning*, de andere spelers zijn onderderdanen.

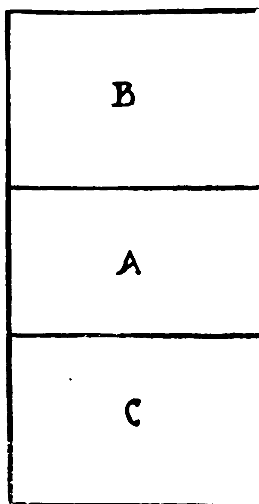


Fig. 5. — A. Kamp van den koning. B. 1e kamp van medespelers. C. 2e kamp van spelers.

2. Er zijn drie kampen (Z. fig. 5) : A, het middelste kamp, is dit van den koning; B en C zijn de kampen der medespelers.

3. De medespelers loopen van B naar C en komen dus op het gebied van den koning. Deze tracht ze hier te grijpen.

4. Wie gevangen is, blijft in het kamp van den koning en vangt mede.

Elke nieuwe krijgsgevangene, door den koning zelf niet *gepakt*, wordt bij dezen gebracht; hij raakt ze eventjes aan en keurt goed, wettigt daardoor als 't ware de vangst.

5. Het spel is uit, als al de spelers gevangen zijn.

6. De laatst gevangen speler is de *koning* van het volgende spel.

(Denderleeuw).

Eenige lichte varianten :

*** Koning-spelen.**

Er zijn twee *roeden*, de koning staat op de eene roede, de onderdanen op de andere. De laatsten roepen : « koning! » en loopen allen tegelijk naar de andere roede. Middelerwijl vangt de koning zooveel onderdanen als hij maar kan; dit wordt gedaan met drij drutsen (= slagen) te geven. — De gevangenen helpen den koning. — Het spel is uit, als er maar één speler overblijft.

Aldus in den Ouden-God (VT, V, 45); ook te Gent, waar de gevangenen, op zijn Fr., *chiens* heeten.

** **Koning-spelen.**

Te Schaarbeek-Helmet wordt het spel gespeeld als te Denderleeuw; doch de koning laat de eerste maal al de spelers onverhinderd doorgaan; daarna tracht hij ze *driemaal* (1) te tikken (evenals in den Ouden-God). De spelers, welke door de eerste gevangenen gevangen zijn, moeten (evenals te Denderleeuw) door den koning *getakt* (= getikt) worden.

*** *De Koning-en-zijn-hond.*

Aldus heet het spel te Boisschot.

De kinderen staan op twee evenwijdige rijen, de koning in het midden (zie fig. 6). — Uit elke rij

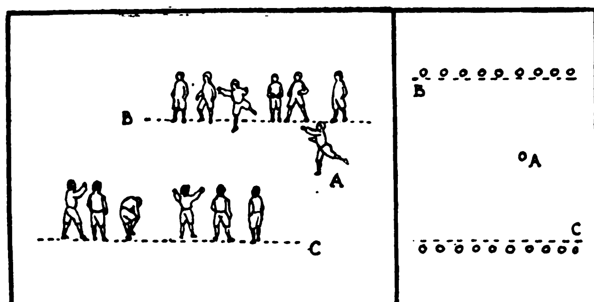


Fig. 6. — A. Koning. — B. Eerste rij spelers. — C. Tweede rij spelers.

springt *één* speler, loopt links, rechts, enz. De koning tracht er eenen te *pakken;* wie gepakt wordt is de *hond* van den koning. Koning en hond vangen nu een tweeden, derden, enz. hond, tot al de spelers *gepakt* zijn.

**** In de steden is de straat het domein van den koning, het eene gaanpad het kamp van de eerste spelers, het andere het kamp der overige.

---

(1) Ook aldus te Miskom (Kersbeek).

Te Aalst b. v. heet het spel :

Katjen-over-twee-zeppen.

De koning is er *katje,* de twee *zeppen* (= grachtjes, straatgoten) scheiden de trottoors van den middelweg. Het katje staat in het midden. Het overige van het spel is hetzelfde. Het katje roept er :

« Roeïd, roeïd, roeïd! (1)
Aal die oever komt, es doeïd! »

***** In het Land van Loon roept de speler, die in het midden staat :

« Komt oot, menheeren! »
— « Wij zijn gen heeren! »
— « Wa zij dan? »
— « Boerekinder! »
— « Heraus dan! »

En dan begint 't loopen en 't vangen.

('*t Dagh.* XI, 40).

****** *Verlost-ons-ziel-uit-'t vagevuur!*

Dit spel vormt den overgang van *Koning* tot *Baarspel* (zie verder).

De vervolger staat te midden eener straat, de medespelers op elk der gaanpaden. Wie onder het loopen over de straat « gepakt » wordt, moet blijven staan in het midden der straat. Hij kan echter door een medespeler verlost worden door simpele aanraking. — De gevangenen zingen :

« Verlost ons ziel uit 't vagevuur. »

(Antwerpen).

Namen van het spel :

Diabel-spelen,-doen, Hoogstraten. Heel zonderling : de koning is er duivel geworden!

---

(1) Eig. rood; verbastering van *roi?*

Gratespel, De Bo. — De koning heet er : *de grate.*

Ka-koning-spelen, Massemen-Westrem.

Katje-van-den-hus(t)-jagen, Waarbeke, Denderwindeke.

Katjen-over-de-koer-jagen, Waarbeke, Denderwindeke.

Katjen-over-de-straat spelen, Merchtem, Schaarbeek.

Katjen-over-straat-spelen, Oelter.

Katjen - over - 't-straatjen - spelen, Sas - Slijkens (Oostende).

Katjen-over-twee-zeppen-spelen, Aalst.

Katteken-over-de-regel-spelen, Antwerpen.

Keuning- of *koning-spelen,* Miskom (Kersbeek), Brussel en omstr., Schaarbeek, Jette, Strombeek, Denderleeuw, Okegem, Gent.

Keuning-in-de-baar-spelen, Jette. Z. verder Fr. *Roi dans les barres.*

Keuningske-jagen, Assche.

Koning(de)-en-zijn-hond! Boisschot.

Kipmoeier-doen, Heist-op-den-Berg. — *Kipmoeier* heet hier de koning, (moeder der kippen of hennen). De kipmoeier moet de gevangene drijmaal *tekken* en zeggen :

« Een-twee-drij!
Kip zij-de gij! »

Wie het *eerst* gepakt is, wordt in het volgende spel *kipmoeier!*

Kippemoeieren, ww. Heist-op-den-Berg.

Poeske-spelen, Westmalle.

Roi-doen, Gent.

Roi(le)-spelen, Huisingen.

Ruiten-heeren, Turnhout.

Sluiken, Friesland (W. Dijkstra. I, 241). De koning is er de eerste *sluiker;* de gevangene wordt

in een *hondenkot* geplaatst, d. i. « een op den grond getrokken ring ter zijde van het perk », waar de sluiker in staat en dat « de *sluik* » heet. De opnieuw gevangen speler vervangt den eerst gevangene, die insgelijks *sluiker* wordt, enz.

Fr. *Roi dans les barres.*

Eng. *Tom Tiddler's Ground* (GOMME).

Hgd. *König, ick bin in deinem Land!* BÖHME, 580, ook : *Rabenschloss.* Zie nog GUTSMUTHS, 271.

j. — Haar-en-kleinbeestjes!

Jongensspel; onbepaald aantal spelers.

1. Men trekt twee lijnen — *meten* — op tamelijk grooten afstand van elkaar (Z. fig. 7).

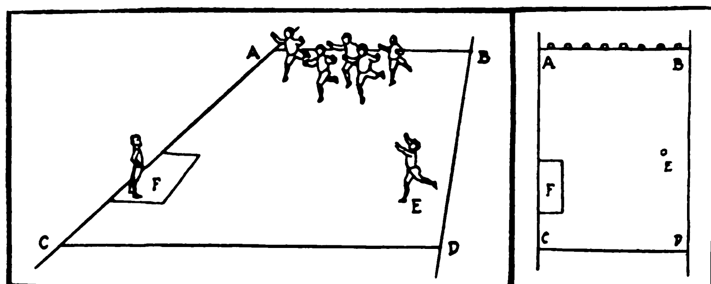


Fig. 7. — AB en CD. De twee meten. E. De pakker. — F. Het kot.

2. Er is een *pakker* E; *pakker* zijn is een eerepost. Daarom, vóor het spelen, bieden de spelers *om ter hardste :* wie aanneemt al de medespelers in 't minste getal keeren te vangen, is *pakker.*

3. De pakker stelt zich tusschen de twee meten. De andere knapen staan op een der lijnen AB. Zij tellen : « één-twee-drij! » en loopen zoo snel zij kunnen naar de lijn CD. Doch E grijpt, wat hij grijpen kan; alwie gepakt wordt, moet in het *kot* F gaan staan.

4. De overgeblevene tellen opnieuw : « één-twee-

drij! » en snellen nu naar de meet AB, terwijl E vangt en grijpt.

Dit wordt herhaald tot E de door hem aangeboden keeren (4-5 of meermaals) gevangen heeft.

5. Zijn al de kinderen in het bepaald getal keeren gevangen, zoo mag E iederen speler nen *does* (= rugslag) geven; anders moet hij zelf drijmaal door de *spits*.

(St. Antonius-Brecht, CORN.-VERVL.).

Dit loopspel gelijkt op : *Koning!* Doch er is hier maar *één* vanger; hij mag *geen onbepaald* keeren vangen; de gevangenen staan in een *kot*.

Het gelijkt ook op het volgende : *Overschip*.

k. — Overschip!

Jongens- (en ook meisjes-)spel.

1. Men trekt op de twee einden der speelplaats eene lijn (AB, CD. Zie fig. 8).

2. Een leerling neemt aan *overschip* te zijn; hij plaatst zich tusschen de twee lijnen (E). De andere spelers staan bij de lijn AB.

3. Nu loopen de spelers, dansende, voorbij *overschip*. Ze zingen : « Voor mijnen eersten keer! voor mijnen eersten keer! »

Allen mogen ongehinderd voorbij.

4. Zij keeren nu terug en roepen, onder het voorbijloopen: « voor mijnen tweeden keer! » Overschip mag ze *pakken*.

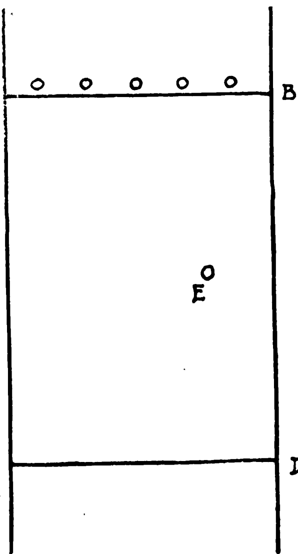


Fig. 8. — AB, CD. De twee lijnen : bij AB staan de spelers. E. Overschip.

5. Pakt hij er éenen, zoo houdt hij dezen stevig vast, klopt hem driemaal op den rug, zeggende :

« Een-twee-drij! — Overschip! »

6. Er wordt weer voorbijgeloopen en overschip tracht een tweeden te vangen. Gelukt hem dit, dan is hij *er af*, d. i. hij mag met de anderen medeloopen en de eerst gevangene is overschip.

7. Deze vangt nu *al* de overige spelers op dezelfde wijze. De laatst overgebleven is voor het volgende spel overschip, of hij mag voor dit ambt een speler uitkiezen.

(Schelle).

Verg. met *Koning* en *Haar-en-kleinbeestjes*.

l. — Madam, ik kom op a bloot kasteel.

Meisjesspel; onbepaald aantal speelsters.

1. Men telt af. Wie er *aan* is, is *Madam*. Ze gaat op haar *bloot kasteel*, nl. het voetpad eener straat en daar mag ze niet afkomen.

2. De andere speelsters roepen tergend :

« Madam, ik kom op a bloot kasteel! »

en ze springen op het voetpad.

3. Madam tracht er eene te vangen. Wie *gepakt* is, moet *Madam* zijn.

(Molenbeek-Brussel).

Eenige varianten van dit zeer verbreid spel.

**Baar-kasteel,* Denderleeuw.

Jongens zoowel als meisjes spelen het hier (1).

Het *katje* — zoo heet de meester van het kasteel — staat op eenen *berm*, eenen *mesthoop* of eenige andere *verhevenheid*. De rest, hetzelfde.

---

(1) Op andere plaatsen — de volgende benamingen bewijzen het — wordt het spel insgelijks door jongens gespeeld.

** *Paterken-op-zijnen-kant!*

Dit Denderleeuwsch spel wordt op straat gespeeld in het naar school gaan.— Het katje heet hier *paterken* en neemt de kassei met een der zijwegen voor zich; de overige medespelers mogen enkel op een anderen zijweg gaan : daar is hun *vrij!* Loopen zij op of over de kassei, dan mag *paterken* hen pakken. — Ligt er echter een steenen plankier op het vrij der kinderen (b. v. vóor een of ander huis), dan mag *paterken* hen ook daar komen pakken; hij gaat zich daarom op dat plankiertje plaatsen, en eerst dan mogen de andere kinderen er overgaan.

Z. Boekenoogen : *Bekeuren, Steentje-bekeur.*

*** *Katteken-op-den-wagen,* nog *Katteke-jassen* geheeten.

De kinderen staan op een *platten wagen,* het katteken staat er vóor en tracht eenen der medespelers te raken : deze loopen heen en weer op den wagen en kloppen op den rug van den vervolger. Deze moet de handen samengevouwen houden.

(Antwerpen).

Namen van het spel.

Baar-kasteel, Denderleeuw. — Zie hooger.

Bekeuren, Boekenoogen.

Bermke-jagen, Moorsel.

Bermke-spelen, Appelterre.

Boer-op-zijn-kasteel, Gent. Hier roepen de tergers : « 'k En zal van a kasteel nie gaan! » (VK, I, 110.)

Katjen-op-'t-ijselken! Oelter.

Katte-van-den-berm! St. Lievens-Essche.

Madam, ik kom op a bloot kasteel! Molenbeek-Brussel.

Madam, ik zit op a bakkasteel! Schaarbeek-Helmet. De verhevenheid heet er : *bakkasteel.*

Madam, ik zit op a kasteel! Jette.

Men zingt er tergend :

« Madam, ik zit op a kasteel!
Meneer zal toch nie komen! »

En dit laatste leidt ons wellicht tot den oorsprong!

Man, man, ik ben op je blockhuys! 17e eeuw, vertaling van RABELAIS, 1682. - Zie BOEKENOOGEN, *Rijmen*, 8.

Steentje- (straatje-)bekeur, ook *steentje-(straatje-) betip*, BOEKENOOGEN.

Vader, ik sta op jou kasteel! TER GOUW, 290.

Verg. VAN VLOTEN, 127, waar de terger zingt :

« Hooge berg mijn,
Hoelang zal ik er op zijn?
Zeven jaren en een dag!
Ikke der op en jij der af! »

Eng. *Canlie*, GOMME.

m. — Het spel van den anduit,

ook : *Spel van de duit* en *duit-vooruit!* geheeten.

Jongensspel, bijna uitsluitend des avonds gespeeld.

1. Een der jongens is *duit*.

Hij loopt rondom eenen *teerling* (= hoop) huizen; de medespelers doen dit ook, doch in tegenovergestelde richting. Deze laatsten zingen :

En een duit, en een duit voor te - re - ling, En een
duit, een duit voor Mie-ken heu-ren snuit! En een duit, en een
duit voor te - re - ling, En een duit, een duit voor
Mie-ken heu-ren snuit!

2. Zoodra de ontmoeting plaats heeft, tracht de *duit* zooveel spelers te vangen, als hij maar kan.

3. Met deze gevangenen loopt hij, voor de tweede maal, rondom denzelfden teerling en poogt, door zijn gevangenen hierin geholpen, bij de tweede ontmoeting nog spelers aan te raken.

4. Zoo gaat het spel voort, tot er maar éen speler overblijft. Deze wordt nu de *duit* voor den tweeden *toer* (= spel).

5. Indien, in den loop van het spel, de jongens vreezen dat de duit schielijk van achter eenen straathoek zou te voorschijn springen, roepen zij : « Duit, laat uw stem hooren! » waarop hij gehouden is te antwoorden : « Duit-vooruit! »

(Antwerpen-stad : VK, II, 122).

Uit dezelfde stad zond men ons eene variante. De knapen zingen :

« En 'n duit, en 'n duit
Voor kermis!
En 'n duit, en 'n duit
Voor Meken haren snuit! »

De *duit* slaat den gevangen speler driemaal op den rug. Deze gevangene moet ter plaatse, waar hij gepakt werd, blijven staan, er de rondloopende medespelers afwachten en er eenen *pakken.*

Het spel duurt tot al de spelers *gepakt* zijn.

AANMERKING.

Duit is *anduit,* d. i. *hannekenuit,* nachtwaker of klepperman. Later werd dit woord met *duit* = geldstuk verward en van m. werd het vr.

Te Molenbeek-Brussel heet het spel :

Vivanduit! (*Vivan* = leve; b. v. *vivan Pier!* = leve Pier!). Over den *(h)annekenuit,* zie SCH.; ook ons rondedansliedje *Van den Klepperman* en het *Tijdschr. van het Willems-Fonds,* 1901, II, 257-265.

n. — Met den hamer slaan.

Jongensspel.

1. Een jongen plaatst zich met den rug tegen eenen muur; een tweede bukt zich en zet zijn hoofd tegen den buik van den *staander*.

2. Een derde komt, slaat herhaaldelijk met de vuist op den rug van den gebukte en vraagt :

« Waar, waar, waar moet dàt manneken gaan staan. »

« Dàt manneken » is een vierde jongen.

3. De gebukte, die niemand kan zien, antwoordt op de vraag van den *slager* : hij duidt eene poort, eene deur, een gevel, eene haag, een boom aan, enz. De vierde speler moet op die aangewezen plaats gaan staan.

4. Op dezelfde wijze duidt men de standplaats der andere spelers aan.

5. Daarna staat de gebukte recht en roept gezamenlijk met staander en slager :

« Een-twee-drij !
Den hamer slaat vier ! »

Dit geldt tot een sein : al de andere spelers komen nu, zoo hard mogelijk, bijgeloopen.

6. De laatste moet door eene dubbele rij van overwinnaars springen, terwijl men hem ferme slagen toedient.

(Laken).

Het Antwerpsch meisjesspel :
Krekeltje
heeft groote gelijkenis met het vorige.

1. Een meisje staat in gebukte houding met het hoofd in den schoot van een ander, dat gewoonlijk een der grootste is.

2. Deze laatste speelster, die *staan* mag, vraagt :

« Wat moeten wij doen? Luizen kraken, patatten stampen of ophangen? »

Antwoordt de aangesprokene: « Luizen kraken! » dan *pitsen* al de meisjes haar lichtjes in den rug; — antwoordt zij : « patatten stampen! » dan mag zij op dezelfde plaats een lichten *dof* verwachten; — antwoordt zij : « ophangen! », dan steken allen haar in de hoogte.

3. Na dit soort van voorspel spreekt de eerste speelster opnieuw :

« Waar en waar moet die man staan?

En zij wijst een kind uit den hoop.

De gebukte antwoordt :

« Aan de gaslanteern »; of : « aan de poort van de school »; of: « aan de deur van den natiebaas »; enz.

Zoo krijgt iedereen zijne plaats.

4. Eindelijk wijst de eerste speelster op de gebukte zelve, die zij aldus zeer ver kan zenden.

Daarna roept zij :

« Krekeltje! krekeltje! krekeltje! »

Allen loopen zoo snel mogelijk naar haar toe; wie het eerst bij haar is, mag nu zelve *staan*.

(VK, II, 60).

Te Schaarbeek-Helmet zegt men vóor het spel :

« Den hamer slaat vier! »

Een der spelers staat met den rug naar de andere gekeerd, die zich beurtelings achter hem komen plaatsen. Een tweede vraagt waar de spelers moeten gaan staan. De rest, hetzelfde.

o. — Haasje-spelen.

Veel kinderen, meestal jongens.

1. Twee kinderen staan rechtover elkander, het eene bukt zich, terwijl het rechtstaande met de eene

hand over den rug van den gebukte roert en terzelfder tijd zegt :

» Roër om, roër om, rōmmel de pōt!
Bāchten de kērke līgt er nen blōk!
Is hij niet gestōlen, hij līgt er nōg!
Viēr vlāmme,
Wāterdāmme!
Wien is dat? »

2. Terwijl hij dit laatste vraagt, wijst hij op zichzelf, op den gebukte of op een anderen medespeler. De gebukte antwoordt : « Haze! »; of: « Hond! »; of : « Jager! »

3. Na die rolverdeeling begint de jacht : de hazen loopen en springen weg, de jagers schieten ze neder, de honden snellen er al bassend naartoe, rapen de geschoten hazen op en dragen ze naar huis.

Wercken (VT, VI, 73).

Te Denderleeuw speelt men het spel als volgt :
Haaske-spelen of *Haaske-schieten.*

Er zijn *hazen,* een *jager* en een *hond.* De jager heeft een klein kindergeweertje, voorzien van een haantje, waarmede hij kleine, platte *pistons* (= slaghoedjes) kan doen ontploffen. — De jager schiet naar nen haas; deze moet zich laten vallen; de hond haalt hem en sleept hem naar een *kot.* — Zoo worden alle hazen geschoten en liggen eindelijk dood in 't kot. — Zij worden tot het leven teruggeroepen door een schop of het trekken met de ooren. De hazen stuiven weg en het spel herbegint.

Molema heet het : *Hoaskejoagen;* Dijkstra, I, 231 : *Hond- en Haasspel* (doch ieder gevangen haas moet mede voor hond spelen); te Makkum heette het spel : *ar, ar, ar!* of *ar-spel.*

Zie : *Die Jagd, Jäger und Hasen, Hans Hasewind, der Schütz,* bij Böhme, bl. 586-587; Guts-Muths, *die Jagd,* 301 en vlgg.

p. — Duif-jagen.

Meestal door jongens gespeeld.

De medespelers gaan op 1-2 hectom. afstand en loopen van daar, om het *eerst* in 't kot (den aangewezen kring) te zijn. Hier zitten de rechters en geven er de prijzen. De spelers, vooral bij het vertrek en de aankomst, *roedekoeën* zooals de duiven doen.

(Assche-Asbeek).

Te Schaarbeek-Helmet :

Van afstand tot afstand staat een looper: de eerste houdt een stroopijltje of een stukje hout in den mond, dat hij den tweeden looper overreikt, enz.

Het is een naäpend spel : de duivenmelkers loopen aldus, met de aangekomen duif in een zakje, naar het « lokaal ».

Te Denderleeuw zegt men :

Duifke-spelen.

Hier vliegt men niet alleen om prijs, zooals men zegt, en roedekoet men als de duiven; maar men slaat de vleugels open en doet de duif in nog andere dingen na : b. v. strootjes zoeken om een nest te maken, zich te broeden zetten, enz.

q. — Een cent, een boterham en naar school!

Meestal door meisjes gespeeld.

1. Men telt af om te zien, wie de *moeder* is. Zij heeft een huis of *kot.*

2. De moeder geeft aan elk kind nen cent, d. i. een plakje op zijn wang, en nen *boterham* (1), d. i. een plakje in de hand. Daarna gebiedt zij aan de kinderen naar school te gaan.

---

(1) Overal mann. gebruikt.

3. Doch de kinderen roepen :

« 'k En gon nie no' 't school! 'k En gon nie no' 't school! »

Eindelijk vertrekken zij toch.

4. Een poosje daarna komen zij terug bij moeder geloopen; deze vraagt aan ieder van hen :

« Waar hê-je zoolang gezeten? »

— « Bij meter 't kindeke wiegen! »

— « En wat hê-je daarvoor g'had? »

— « Ne leper pap! »

— « En waarom en hê-je mij niks meegebrocht? »

— « Ik geef nog liever aan den doeivel as aan u? »

5. Nu loopt het kind weg; maar de moeder *zit* er achter, grijpt het en steekt het in 't *kot.*

(Denderleeuw).

Te Huisingen : *Moederken, ik en ga naar school niet!*

Te Schaarbeek-Helmet :

Mama, 'k ga nie naar 't school!

De kinderen plagen de moeder door het aanhoudend roepen van :

« Mama, 'k ga nie naar 't school! »

Daarna zetten zij het op een loopen. De moeder loopt allen na, *takt* ze, brengt ze thuis en nu begint de ondervraging :

« Waar is uw cens? »

— « In 't huiske (1) gesmeten! »

— « Waar is het stuk van Mama? »

— « In 't huiske gesmeten! »

— « Waar is het stuk van 't kind? »

— « Liever aan mijn lief gegeven, as aan uw zot kind! »

---

(1) Sekreet.

Een ferme *toefeling* is het loon, dat aan al de kinderen ten deele valt.

Vragen en antwoorden zijn steeds dezelfde.

Een lichte variante uit Schaarbeek-Helmet :

Ha! de beskes (= beziën) zijn zoo goed!

Moeder — eene der grootste speelsters - geeft aan elk harer kinderen een cent en voegt er bij : « Braaf kind te zijn en wel te leeren! » of iets dergelijks!

De kleinen vertrekken; doch blijven een weinig verder staan, aan een muur, een boom, een struik, enz. en ze doen alsof zij iets plukten en opaten, terwijl ze roepen :

« Ha! de beskes zijn zoo goed! »

Moeder achtervolgt de deugnieten, vat ze en vraagt dreigend :

« Wat hedde mee uw cens gedaan? »

« Opg'eten! »

Het kind krijgt slagen.

Een tweede antwoordt, dat het zijn cens in 't *huisken* heeft geworpen, een derde iets anders; allen worden afgeranseld.

Z. verder *Loop- en Sprookjesspelen.*

r. — Peerdeke-doen (pjeireken-doen).

Een jongen (de *man*) zet de andere medespelers (de *pjeirekes*) na, vangt ze en brengt ze in 't *kot*. Als ze er allen zijn, geeft hij hun elk een schop of trekt hen bij de ooren of bij het haar, en laat ze dan weer loopen.

(Denderleeuw).

s. — Weven.

Jongensspel; één kind speelt alleen.

Het loopspel bestaat hierin :

De jongen loopt en steekt, al loopend, een

stoksken, 2-4 decim. lang, met de rechterhand, van voren tusschen de twee beenen door, grijpt het van achteren met de linkerhand, steekt het vervolgens opnieuw van voren tusschen de twee beenen, grijpt het dan weer met de rechterhand, enz.

Men heet het spelletje *weven*, omdat het stokje van rechts naar links gaat en omgekeerd, evenals de schietspoel der wevers en terzelfder tijd tusschen de beenen — d. z. de *draden* — schuift. — Z. *Ambachtsspelen.* (Zegelsem).

t. — **Blindemannetje.**

Jongens- en meisjesspel, zeer geliefd.

1. Een der spelers — het lot of het *heulen* beslist — wordt geblinddoekt. Hij moet aldus de andere medespelers achtervolgen, er eenen vangen en raden wie het is. Kan hij dit, zóo wordt de gevangene *blindemannetje.*

2. De medespelers loopen om en rond blindemannetje, hitsen hem op en spelen hem allerlei onnoozele parten. Soms dansen zij allen in de ronde, blindemannetje in het midden. Dat verlevendigt het spel.

3. De gevangene doet alles wat maar mogelijk is om niet herkend te worden : hij verandert stem, houding, enz. Dikwijls ook verwisselen twee of meer kinderen van bovenkleed, laten zich vrijwillig door blindemannetje vatten, die dan gewoonlijk, na getast te hebben, misraadt.

4. Op veel plaatsen wordt de geblinddoekte, eer hij iemand vangen mag, 2-3 maal rondgedraaid om hem het bepalen der te nemen richting moeielijker te maken.

(Overal).

AANMERKINGEN.

Hierboven worden de algemeene regels van het spel opgegeven. Er zijn evenwel bijzonderheden, die hier eene plaats verdienen.

1. In Antwerpen-stad (ook te Denderleeuw) vraagt een speler, die een aantal vingers omhoogsteekt, aan den geblinddoekte :

— « Hoeveel vingers staan hier? »

Wordt dit juist geraden (1), zoo zegt men :

« Zoekt naalden! »

De geblinddoekte scharrelt op den grond en antwoordt :

« Ik vind er geen! »
— « Zoekt spellen! »
— « Ik vind er geen! »
— « Zoekt menschenvleesch! »

Daarop stuift de bende uiteen en het vangen begint, terwijl de achtervolgden zingen :

« Pakt, die ge ziet,
Maar mij toch niet! »

(VK, II, 92). Verg. VAN VLOTEN, 126. — Zie ook onze *Rondedansen*.

Ook te Schaarbeek-Helmet en te St.-Jans-Molenbeek roepen de spelers blindemannetje toe :

« Zoekt naaldekes,
Zoekt spellekes,
Zoekt menschenvleesch! »

---

(1) Aldus *Volkskunde*, maar verkeerdelijk denken wij. Er moet ongetwijfeld staan : « Heeft hij misgeraden », want als blindemannetje juist raadt, oordeelt men dat hij niet goed geblinddoekt werd, en dan bindt men den doek beter en vaster. Zóo althans te Denderleeuw.

Te St. Antonius-Brecht heeft men nagenoeg hetzelfde voorspel; doch men zingt er :

« Blinde Margeriet,
Pakt die ge ziet,
Maar mij toch niet! »

2. Het voorspel is anders te Aalst :

Een kind gaat achter den geblinddoekte staan en vraagt :

— « Wie staat er achter a (= u)? »
— « Nen bussel stroo ! »
— « Kapt hem af! »
— « 'k En hem gee' mes! »

— « Draait a drij keeren rond en zoekt naar 't mes! »

De blindeman wordt daarop driemaal rondgedraaid; vervolgens mag hij de anderen pakken.

3. In dàt spel – ook wel in andere, waar iets (of iemand) moet gezocht, geraden, gevangen worden — roept men : « Brand! » als de geblinddoekte op het punt is iemand te vangen (overal).

Te Denderbelle, Herdersem en Denderleeuw roept men ook : « brand! » als de geblinddoekte een muur of iets anders nadert, waartegen hij zich zou kunnen bezeeren. Zoo ook te Mater (VT, III, 126).

Bij TUERLINCKX : « *Hoefheet,* uitroep om te waarschuwen tegen iets, dat heet is, vooral in 't blindemannetjesspel. »

Z. overigens : *Verstoppertje.*

4. Te Beverloo heet het spel : *Vleeschjagen,* ook wel : *Kakelemumke* Er bestaat een bijzonder aftelrijm om te weten wie voor 't eerst *kakelemumke* zal zijn :

« Kakelemumke
Sloeg zijn trumke
Van aan de Maas
Tot aan den Rijn :
Wie wil kakelemumke zijn? »

(*'t Dagh.* X, 190).

5. *Namen.*

Blinddoek (houden), Oelter.

Blinddoek (spelen) (1), Denderleeuw, Okegem, Denderhoutem, Ninove.

Blindekalle (uitspr. *blendekalle)* (2), Kortrijk, St.-Elooi's-Vijve, Gavere, Nevele, Semmersake, Gent, Mariakerke-bij-Gent. — Ook bij DE BO.

Blindekalleki, Meerbeke, Neigem.

Blindekallekoe, Baardegem, St.-Lievens-Essche.

Blindekallekoem, Iddergem.

Blindekallekoen, Heldergem, Denderwindeke, Nieuwenhove, Waarbeke.

Blindekallemoeie, Strijpen, Zottegem.

Blindekallemaai, SCH. *Bijv.*

Blindekat, Hekelgem, Massemen-Westrem.

Blindekat (jagen), Denderbelle, Herdersem.

Blindekater, Eename.

Blindekattekoe, Geeraardsbergen.

Blindekatteku, Appelterre, Zandbergen, Lieferingen.

Blindekattemaai, Huisingen; Brabant (Volg. SCH.)

Blindekatteminne, Liedekerke.

Blindekattemoe, Merchtem.

Blindekattemoei, Ternath, Esschene.

Blindekattemoei (jagen), Lebbeke.

Blindeken, onz. JUNIUS, bl. 270, i. v. *myînda.* « t' blindeken, t' blindespel, suyckernoemken, *vel* haegercour. »

Blindekoe, Ieperen, Daknam, Turnhout. Ook V. D.

Blindekoekoe, Itegem.

Blindekoekoek, Boisschot, Hallaar, Heist-op-den-Berg.

---

(1) Men gebruikt het w. *spelen* bij de volgende woorden of uitdrukkingen, als er geen ander ww. is opgegeven.

(2) In West-Vl. en Oost-Vl. zegt men meestal *blend* voor *blind*, wij schrijven toch *blind*.

Blindekooi, Hoogstraten.

Blindelap, Munkzwalm.

Blindemaai, Brab. (SCH.)

Blindemaaiken, Antwerpen.

Blindemachoechel, Wijk Battel (aan 't Zennegat).

Blindemalle, SCH. *Bijv.*

Blindeman, blindemannetje, Wdb.; Middelkerke, Mater, Welden, Neer-Oeteren, Stokheim, St. Truiden; ook in Brab. (volgens SCH.), Drogenbosch, Lovenjoel.

Blinde Margeriet, St.-Ant.-Brecht (VL. I, 88).

Blindemie, Pepingen.

Blindemoei, Waalhem, Assche, Strombeek, Ternath.

Blinde moeie loopen, POIRTERS, *Masker,* 178.

Blindemuiken, Schaarbeek-Helmet. *Muiken* = maaiken.

Blindemuts (uitspr. *blinnemouche* met Fr. *ch*), Brussel en omstr.

Blinden-Dulleman, Lier. — Z. TONY, *Ernest Staes,* 30.

Blindenhoedeken, blindenhoeiken, Antw.-stad (VK., II, 92).

Blinden-hoeksken, St.-Truiden.

Blindespel, JUNIUS.

Blindlap, Zegelsem, Michelbeke.

Blindspel, KIL. «*Blind-spel.* Myinda : puerilis ludus obstructis oculis ». Hij heeft ook : *blinden-spel,* i. v. *suycker-noemken.*

Finklefenk, Tongeren, Jesseren (*'t Dagh.* XI, 81).

Haegercour, JUNIUS. Bij KIL. : *Haegher-koer.*

Kakelemumke, Beverloo. — Z. hooger, bl. 120.

Mommeken-spelen, DE BO.

Suikermannetje, V. D.

Suyckernoemken, JUNIUS. Bij KIL. : *suycker-noemken,* j. *blinden-spel.*

Vleeschjagen, Beverloo, (*'t Dagh.* X, 190).

Zwarte-bonte-kalle, Oost-Vl. (Volgens SCH. *Bijv.* .Waar ?

Fr. *Colin-maillard.*

Jouer au camufel, Montignies-sur-Roc. -- Hier zegt men tot den geblinddoekte : « Cachez à sépingues » (= cherchez à épingles). Het antwoord luidt : « J' n'in trouèf nié » (= je n'en trouve pas). - Dan : « Cachez à gins, in d'a tout per chins » (= cherchez à gens, il y en a par centaines).

Eng. *Blindman's buff.* — Zie de talrijke andere namen bij GOMME, bl. 38.

Hgd. *Blindekuh.* — Z. de namen bij BÖHME, bl. 628, en bij GUTSMUTHS, 327.

6. Een zeer oud spel; ja, GOMME beweert, dat het is « connected with prehistoric worship ». De Grieken, de Romeinen speelden het. De eersten heetten het: *Myia chalke* = koperen vlieg; de laatsten : *myinda.* — Z. ook FRANKLIN, *L'Enfant,* 230; BECQ DE FOUQUIÈRES, bl. 84-85 en 88. J. CAMERARIUS (1544) heet het : *caecus musculus* = blind muisje. Ook ZINGERLE geeft, 44 : *blinder mûsen, blinden mûs.*

Het spel « erscheint kosmopolitisch », zegt ANDREE, *Ethnogr. Parall.,* 94.

u. — Horloge-spelen.

1. Eenige kinderen (jongens, meisjes) staan op « root » tegen een muur.

2. Twee medespelers, A en B, bevinden zich op eenigen afstand en, in stilte, worden zij het met elkander eens over het aannemen van zeker uur of halfuur : b. v. *acht uur* ofwel *half zes* (nooit boven *twaalf).*

3. Beiden komen tot bij de rij en B zegt tot de kinderen : « uur ! » of : « halfuur! » Daardoor

weten de kinderen of zij moeten uren of halfuren raden.

4. Daarna vraagt B :

« Hoe laat is het? »

De voorste van de rij raadt; is hij mis, dan wordt dezelfde vraag aan het tweede kind gesteld, enz. tot iemand juist raadt (desnoods herbegint men aan nr 1).

5. Zoodra een kind het uur heeft geraden, zet A het op een loopen en hij wordt door dat kind achtervolgd. Wordt A *gepakt,* dan moet hij in de plaats van dat kind post vatten; dit laatste wordt nu uurvrager B, en deze uuraanwijzer A.

Wordt A evenwel niet gepakt, kan hij terug tot bij B komen en dezen aanraken, vóor de achtervolger op hem de hand heeft gelegd, dan blijft alles gelijk vroeger, en het spel herbegint.

(Evergem en Massemen-Westrem).

Te Miskom (Kersbeek) bestaat eene variante : *Uur-raden.*

De kinderen staan ook op eene rij; twee spelers stellen insgelijks een uur vast : de eene ondervraagt, de andere dient enkel als getuige. De speler, die het uur raadt, loopt naar een vooraf bepaalde plaats; de ondervrager achtervolgt hem. Kan de rader op deze plaats komen, vóor hij door den ondervrager geraakt wordt, zoo mag hij getuige zijn; deze wordt ondervrager en de eerste wordt eenvoudig speler.

v. — Blinde-Champetter !

Onbepaald aantal jongens.

Het is een fopspel.

1. De jongens scharen zich bijeen en kiezen een champetter; ze nemen daartoe een niet al te slimmen kerel, die het spel nog niet heeft medespeeld.

2. Na de keus loopen al de jongens — 't zijn de dieven! — weg en de champetter tracht er eenen te vangen : dàt gelukt hem.

3. Nu wordt de dief door den champetter naar een van te voren aangeduide plaats gebracht; dit gebeurt triomfantelijk : de champetter zit op den rug van den dief en al de spelers vergezellen hem. Doch de champetter wordt geblinddoekt en als zegeteeken krijgt hij eene sigaar; deze wordt hem evenwel maar geschonken, als men de aangewezen plaats bereikt. De sigaar is een eenvoudig stokje, dat met vuiligheid (slijk of iets ergers wel) is ingesmeerd!

4. De champetter ontdekt algauw het bedrog; hij wordt kwaad, springt van den rug van den dief en loopt woedend achter de leelijke deugnieten. Hij geeft natuurlijk zijn ontslag!

5. Nu tracht men een ander slachtoffer te vinden en het spel herbegint.

(Molenbeek-Brussel).

Rabelais heet een zeker spel : *A Guillemin baille my ma lance.* Burgaud en Rathery geven hierbij de volgende opheldering : « Un personnage qui a les yeux bandés, joue le rôle du chevalier, et adresse ces paroles à son écuyer. Celui-ci lui présente, au lieu de lance, un bâton souillé d'ordures. » Zooals men ziet, is dit wel het Molenbeeksche tergspel, doch de Rabelaisiaansche ridder is tot een hedendaagschen champetter afgedaald!

Men zie nog het Amsterdamsche loopspel ; *Admiraal is dood!* (Ter Gouw, 316-317).

B. — Loop- en Kampspelen.

In deze spelen wordt geloopen en gevangen, zooals in de vorige; doch de spelers zijn **in twee kampen** *verdeeld.*

Men heeft :

a. Baar-spelen. — *b.* Pand-overhalen. — *c.* Dief-gendarm spelen. — *d.* Oorlog voeren.

---

a. — Baar-spelen.

Jongensspel; een paar getal spelers; er zijn twee kampen of partijen.

1. Men telt af om te weten welke spelers samen zijn.

2. Vervolgens trekt men op de speelplaats twee lijnen *ab, cd,* op tamelijk grooten afstand (minstens een tiental meters) van elkander : deze twee lijnen heet men de *baren.* Elke partij schaart zich *achter* eenen baar (1).

3. Een speler van A *komt uit,* d. i. komt tusschen de twee baren, op de kampplaats; een tegenstrever loopt naar hem toe en tracht hem te raken, te *pakken.* Gelukt hem dit, zoo is de eerste speler gevangen : hij moet met den tweeden mede naar het kamp B en daar *op den baar staan.*

---

(1) Op veel plaatsen is *baar* mann., b. v. in 't L. v. A.; vr. *bare,* ook wel *barre* (b. v. in 't Zuidwesten van Oost.-Vl.).

4. De vervolgde echter mag naar zijnen baar vluchten en dat gebeurt ook zeer dikwijls.

5. Een speler van de eerste partij A mag nu achter den vervolger van het kamp B loopen en hem, zoo mogelijk, gevangen nemen.

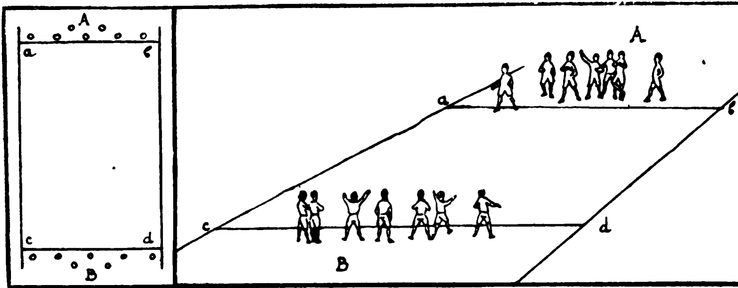


Fig. 9. — Er zijn twee kampen, A en B, elk van 7 spelers. — *ab, cd.* Scheidslijnen.

De algemeene regel van het spel is deze :

De speler, die laatst van zijnen baar komt, heeft alleen het recht eenen tegenstrever, die vóor hem zijnen baar verlaat, te *pakken.*

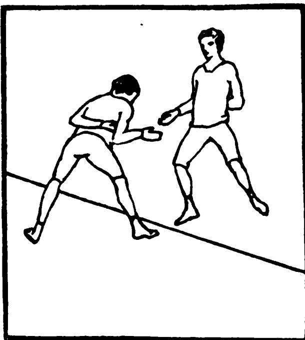


Fig. 10.

6. Gebeurt het dat een speler gevangen is, dan moet de vanger *om baar gaan :* Een tegenstrever *komt uit* en houdt eene zijner handen op den rug, de andere nevens de zijde; zulk doen heet men : *baar geven.* De vanger komt bij dien tegenstrever, slaat driemaal op de hand, die nevens de zijde ligt, en loopt dan ijlings weg. Kan echter de tegenstrever den vanger raken, vooraleer deze zijnen baar bereikt, zoo is de vanger op zijne beurt gevangen.

7. Een gevangene kan door een zijner makkers

verlost worden; deze moet hem hiertoe raken, zonder zelf door een vijand geraakt te worden.

8. Het spel is uit, als al de spelers eener partij gepakt zijn.

(Denderleeuw).

Wij kennen een aantal varianten; eenige moeten hier beschreven worden.

Te Schaarbeek-Helmet :

* **Baar-spelen.**

1. Er zijn twee kampen. De spelers stellen zich vóór hunne baar.

2. Een vertegenwoordiger van elk kamp, *a* en *b* b. v. gaat *gaas halen,* d. i. plaatst de linkerhand, achter den rug weg, in de vouw van den rechterarm, trekt aldus uitdagend naar het vijandelijke kamp, slaat met de vrijgebleven rechterhand driemaal op de uitgestoken hand van een tegenstrever en ijlt vervolgens naar zijne baar terug. De uitgedaagde vijand achtervolgt hem en tracht hem te vangen. Doch, er komt weldra hulp uit het kamp van den achtervolgde; de achtervolger wordt zelf nu de achtervolgde, enz.

3. De algemeene wet blijft dezelfde : de speler, die het laatst de baar verlaat, heeft macht over hem, die ze vroeger heeft verlaten.

4. Weldra zijn er eenige gevangenen; men noemt ze op zijn Fransch : *prisonniers*. Het volgende wordt alsdan beproefd :

De eerste gevangene zet zich op de baar van den vijand, maakt drie sprongen in de richting van zijn eigen kamp en spert hier, nogmaals in deze richting, de beenen zoo wijd mogelijk uit elkander; de tweede *prisonnier* geeft nu de hand aan den eersten en ze reiken, naar hunne broeders toe, de uitgestrekte armen; zoo bevinden zij zich dichter

bij hun kamp en zullen hunne makkers hen gemakkelijker raken. Wordt de tweede *prisonnier* geraakt, dan zijn al de gevangenen verlost en ze keeren naar hun kamp terug.

5. De speler, welke zonder *getakt* te worden, over de vijandelijke baar geraakt, is niet gevangen; hij wordt echter streng bewaakt, ten einde hem het ontsnappen te beletten.

Kan zulke bewaakte speler eenen vijand, die terugkeert om *baar te halen* (d. i. om zijnen voet op de baar van zijn kamp te zetten en bijgevolg vrij te zijn), *takken* zonder zelf getakt te zijn, dan is de aangeraakte vijand *prisonnier* van het ander kamp.

Kan zulke bewaakte speler ontsnappen zonder zelf getakt te zijn en tevens de *prisonniers* (zijne broeders) aanraken, dan zijn allen verlost.

6. Het spel is gewoonlijk uit, als een der kampen *zes prisonniers* telt.

(Schaarbeek-Helmet).

Te Eine :

** **Barre-spelen.**

De eerste, die uitkomt, *geeft barre;* men tikt er niet driemaal op de hand.

De gevangenen heeten *stinkers;* zij moeten in het kamp der tegenstrevers gaan *stinken*.

Het *buik-liggen* (zie fig. 11) gaat hier mede (1), wel te verstaan als het besproken is. De gevangene legt zich op den buik met de voeten tegen de vijandelijke *barre* en rekt buitendien nog de handen zoo ver hij maar kan; zoo geraakt hij gemakkelijker verlost. — Indien er twee of meer gevangenen

---

(1) *Meegaan* = meetellen, geldig zijn; veel gebruikte uitdrukking.

zijn, mag de eerste *buik-liggen;* de tweede legt zich insgelijks op den buik, derwijze dat zijne voeten de

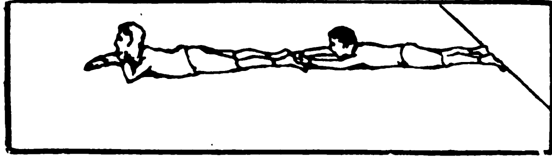


Fig. 11. — *Twee buikliggers.*

handen van den eersten gevangene raken; de derde doet evenzoo, enz.

De overige wetten zijn dezelfde als te Denderleeuw.

Eine (VT, I, 12) en Zegelsem.

Te Brussel :

** **Baar-spelen.**

Men speelt het spel als te Schaarbeek.

Doch er zijn twee *koten* voor de gevangenen : zij bevinden zich op elke zijde der kampplaats,

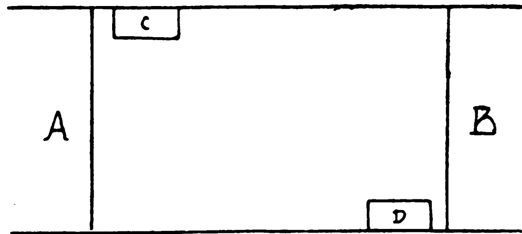


Fig. 12. — Kampplaats met twee *koten.*
A, B. Beide kampen. — C. Kot voor de gevangenen van het kamp B.
D. Kot voor de gevangenen van het kamp A.

tusschen de twee baren. — Elke speler mag in het vijandelijke kamp loopen, waar hij vrij is. Hij kan daarna zijne vrijheid vragen en men mag ze hem niet weigeren (zie fig. 12).

In het Land van Dendermonde :

*** **Baren.**

De hooger opgegeven wetten voor 't Dender-

leeuwsche spel bestaan hier ook; doch eenige bijzonderheden verdienen aangeteekend te worden :

Baar is er insgelijks mannelijk : b. v. *naar zijnen baar loopen.*

Kiezen : de twee kampen worden er gekozen door twee *hoofdmannen,* die beurtelings eenen *man* kiezen.

Uitloopen is zijnen baar verlaten.

Gaan liggen. Wie er *aan* is (of *gepakt* is), moet bij de tegenpartij *gaan liggen.* Hetzelfde als het hooger beschreven : *buik-liggen.*

Overloopen is naar den baar van den tegenstrever loopen, waar men vrij is zoolang men er blijft. (Ook aldus in 't L. v. A.)

Plekken is driemaal op de vooruitgestokene linkerhand van een tegenstrever slaan. Daarvoor komt de plekker bij een der slechtste loopers. Deze houdt den linkerarm tegen de linkerzijde, steekt den linkervoorarm uit en houdt de rechterhand, langs achter den rug, tegen den linkerelleboog. (Te Schaarbeek doet zulks de uitdager).

Als er een *gepakt* is, speelt men niet voort : er moet eerst *geplekt* worden.

Is een gevangene verlost, zoo zijn al de anderen, die hem raakten, het ook.

Wanneer twee van hetzelfde kamp *overgeloopen* zijn, mogen zij vrij en vrank bij hunne makkers trekken, hand aan hand, doch niet afzonderlijk.

AANMERKINGEN.

1. *Namen.*

Arriveeren, Meerbeke-bij-Ninove.

Aruit, haruit! TUERLINCKX.

Wellicht niets anders dan *eruit!* Er wordt geroepen :

« Aruit, aruit?
Kiest de beste bloêm ter uit! »

Verg. met *ari-arot*, hooger.

Baar-jagen, Westmalle, St.-Katr.-Lombeek; KIL : « *de baere iaeghen*. Cursu ad metas contendere, cursu certare. »

Baar-overhalen, Boisschot.

Baar-spelen, Daknam, Merchtem, Massemen-Westrem, Welle, Denderleeuw, Denderhoutem, Okegem, Oelter. Denderwindeke, Geeraardsbergen, Pepingen, Huisingen, Schaarbeek, St.-Truiden.

Baat-spelen. Herdersem, Moorsel, Hekelgem.

Baeren-spel, KIL. : « *Baere, baeren-spel*. Gymnas, ludus gymnicus, exercitium gymnasticum, palaestra, certamen currendi. »

Baren, Land van Dendermonde (VL, X, 226), Lebbeke, Asbeek (Assche).

Bare-jagen, Esschene, Zandbergen.

Bare-loopen, DE BO. In het *Belgisch Museum*, VI, 55, vindt men *ter baeren loopen* (ontleend aan CORN. EVERAERT van Brugge) :

« Tesser al met vreuchden, groot ende cleyn,
Tscijnt datse ter baeren loopen om prijs. »

(Aldus in *Loq*. VI. 21 en bij VERDAM, *Mnd. Wdb.*) Verg. de Westvl. uitdr. *te baarde loopen* = in groote en ongestoorde menigte zijn (Gehoord te Koekelare. — *Loq*. VI, 21).

Bare-spelen, Jette, Drogenbosch, Zandbergen, Appelterre, Mariakerke-bij-Gent, Semmersake, Gavere. — Ook bij DE BO.

Baren (ter) spelen, L. VAN VELTHEM, *Spiegel Hist.*, III, 35, 51 (uitg. LE LONG. 1717).

« Deen taende den andren daren,
gelijc datmen speelt ter baren.
Die van beneden reden opwaerd,
dan quamen dander metter vaerd,
ende liepen neder den berch saen,
ende hebbense aldus wederstaen. »

(Bij VERDAM, *Mnl. Wdb.*, I. 580.)

Baro-spelen, Munkzwalm.

Barre-spelen, Eine, Zegelsem, St.-Elooi's-Vijve.

Barrie-spelen, Ruien.

Diefjesspel, KRAMERS i. v. : *Jeu des barres*. Ook HALMA : « *Jeu des barres*. Het jongens diefjensspel. *Jouer aux barres*. Diefje spelen. » Doch V. D. omschrijft het door krijgertjesspel, wat iets anders is. Z. hooger.

Diefje-spelen, HALMA.

Honk spelen, KRAMERS.

Overhalen, Neer-Oeteren.

Schreve-loopen, Waarbeke.

Stinkvesch-jagen, Neigem. Nieuwenhove. — Z. bl. 85.

Verlos-an-de-paal, *Verlos-spelen*, BOEKENOOGEN.

Eng. *Prisoner's base*, *Prisoner's bars*, GOMME.

Fr. *Jeu des barres*.

Hgd. *Barabschlagen*, GEORGENS, 124, ROCHHOLZ, 414.

2. Bij WIELANT, *Instructie*, 139, 439, komt een spel voor, dat genoemd wordt :

De bare schieten.

« Scaecspelen, caetsen, bolle werpen, de bare scieten of diergelike... spelen van eeren ende van recreatien. »

« Is dat *schijfschieten*, *vogelschieten* (*naar een paal schieten*) of wordt er een ander spel mede bedoeld? » vraagt VERDAM, *Mnl. Wdb.*, i. v. *bare*.

Wij meenen dat het een soort van *schreef-schieten* of *paletspel* is. Zie echter *Loq*. VI, 22, waar G. GEZELLE die uitdr. in verband brengt met het Westvl. *om den baarkoeke bollen, schieten*.

3. Bij KRAMERS wordt *jeu des barres* door : *krijgertjesspel, diefjesspel* vertaald. Doch het echte krijgertjesspel heet bij ons gemeenlijk : *Katje-spelen*. *Baar-spelen* kan evenwel tot de groep der krijgertjesspelen gerekend worden, omdat ook hier de

eene speler den anderen door loopen achterhaalt, *krijgt;* doch er zijn twee kampen en dàt maakt het groote onderscheid. — « Soort van krijgertjesspel, » zegt het *Ned. Wdb.* (i. v. *baar*) en dat is wel juister.

4. Het is een oud spel.

De Grieken en de Romeinen kenden het. Z. FRANKLIN, *l'Enfant,* 230, en BECQ DE FOUQ., 82.

Het is voorzeker een naäpend spel.

Wij kunnen niet nalaten hier een merkwaardige aanhaling uit GASTON PARIS (*Récits et Extraits,* bl. 224*b*) mede te deelen :

« Le *cembel* était un usage guerrier que l'on ne saurait mieux comparer qu'au jeu de barres des enfants, qui en est l'imitation. Ceux qui « portaient un *cembel* » s'approchaient le plus qu'ils pouvaient du camp ennemi ou de la ville assiégée et souvent en frappaient la porte de leurs lances, en adressant des provocations à leurs adversaires. Ceux-ci sortaient et poursuivaient les porteurs du *cembel,* qui se retiraient vers le gros de leurs troupes; si les poursuivants s'approchaient de trop près, ils étaient poursuivis à leur tour et ainsi souvent un combat général s'engageait entre les deux armées. »

Zie ook *cembeel* in *Mnl. Wdb.*

Voor den oorsprong van ons *baar-loopen, -jagen, -spelen,* leze men vooral *Loq.* VI. 21-24. Volgens G. GEZELLE is 't de naäping van de oude zwijnsjacht, everjacht (Verg. het Westvl. *baarloop,* waarbij men thans nog *loopt, schiet, kegelt,* enz. om den *baarkoeke,* d. i. everkoeke, zwijnkoeke). Voor L. TEN KATE is baar = *beer, ursus.* Zie nog *Volksk.,* IV. 54.101.

5. Van *aen honck loopen.*

Dat spel van CALOM is ongetwijfeld ons baarspelen. Er zijn twee « percken », twee « benden », twee « honcken », en de gevangen « maets » kunnen « gevrijd », d. i. verlost worden.

Ziehier het rijmpje :

« *Van aen honck loopen*
Jongens deylen haer in hoopen.
Benden tegen benden loopen,
Beyd' in percken afgepaelt,
Daer haer prys moet syn behaelt.
Die wat verre derf wt-kycken,
En wat van syn honc wt-kycken,
Soo hy niet is gau en radt,
Van syn vyant wert gevadt.
De gevangens moeten lyen,
Soo haer maets haer niet en vryen,
Dat zy machteloos en kout,
Van een yeder staen behout. »

b. — Pand-overhalen.

Jongensspel; een paar getal spelers; twee kampen.

1. *Het voorspel.*

Een der spelers zet zich op den grond neder; een tweede neemt plaats achter den eersten en verblindt hem : hij houdt de beide toegevouwen handen vóor de oogen van den neergezetene.

Nu geeft elk der medespelers een *pand* : een neusdoek, een halsdoek, eene klak, een mesje of iets dergelijks. Al deze panden worden goed dooreengemengd en tusschen de beenen van den neergezetene geworpen : deze mag, al tastend, de panden niet kunnen herkennen.

De neergezetene neemt een pand met de linker-, een ander met de rechterhand, kruist beide armen en werpt terzelfder tijd de beide panden weg. Dit wordt herhaald tot al de panden links of rechts liggen : de makkers, wier panden rechts liggen, vormen de eerste partij, de andere de tweede.

2. Na dit voorspel begint het eigenlijke spel, dat uit twee deelen bestaat :

1° Eene lijn *ab* wordt op den grond getrokken; zij scheidt de twee kampen; elke partij legt hare panden in een hoek A, B van haar gebied.

De spelers van ieder kamp nemen elkander vast bij armen, handen, lijf. De sterkste staan gewoonlijk vooraan.

Ze komen vooruit tot bij de lijn *ab*. De twee voorste grijpen elkander vast en er wordt nu *getrokken* om het meest.

Worden *al* de spelers eener partij over de schreef getrokken, zoo moet de voorste der rij bij de panden zijner tegenstrevers gaan *stinken* (d. i. staan).

Breekt de keten van een der partijen, zoo zijn al de spelers, die over de schreef getrokken zijn, er *aan*: zij moeten gaan *stinken!*

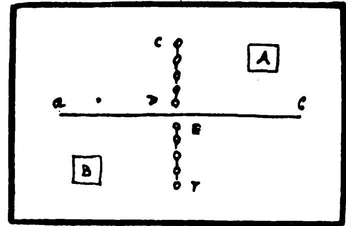


Fig. 13. — *Pand-overhalen.*
ab. Scheidslijn. — A Panden der partij CD. B Panden der partij EF.

Onder het trekken gebeurt het, dat de twee voorste elkander loslaten: dan vliegen de strijders hals over kop in het zand! De verwarring wordt soms benuttigd om panden te halen.

Men strijdt niet altijd partij tegen partij, soms ook wel één tegen één, of twee tegen twee, enz.

Dit geweldig trekken vormt het eerste deel van het spel (1).

2° Het halen, *overhalen* (d. i. stelen) der panden vormt het tweede deel.

Het wordt niet *na* het eerste deel gespeeld: het begint en gaat gelijktijdig voort met den strijd

---

(1) Dit is misschien wel eens een afzonderlijk spel. Z. *Bruggespelen.*

(het *trekken*) en het blijft de laatste toevlucht der partij, die door 't verlies van mannen te zeer verzwakt is.

De spelers trachten dus, door snelloopen, een of meer panden der tegenpartij te stelen. Doch worden zij, terwijl zij dit beproeven, *getikt* vooraleer zij het pand in de hand hebben, dan moeten zij gaan *stinken!*

3. De *stinkers* kunnen door hunne makkers verlost worden; doch *buik-liggen* (Z. hooger) geldt hier niet. — Ook kunnen zij maar éen voor éen verlost worden en niet allen tegelijk. — Overigens mag eene partij geene panden halen, als zij al hare stinkers niet verlost heeft.

4. Het spel is uit :

Als eene der partijen al hare panden kwijt is;
Als zij al hare mannen verloren heeft.

Asper (VT, II, 80).

AANMERKINGEN.

1. Dit spel heeft gelijkenis met het baarspel. (Zie ald.).

2. Op sommige plaatsen wordt het eerste deel van het spel (nl. het *trekken*) weggelaten. Te Eine b. v. loopen de spelers der twee kampen heen en weer vóor de scheidslijn, roepende :

« 'k Zoo der zoo geeren e pandeken halen! »

Voor het overige wordt het spel juist gespeeld als te Asper.

(Idem).

c. — Dief-gendarm spelen.

Jongensspel.

1. Er zijn twee partijen : de *dieven* en de *gendarmen*.

2. Men maakt een *kot*, gewoonlijk een hoek, of

een muur, of eenvoudig een vierkant op den grond.

3. De gendarmen moeten de dieven zoeken te vangen en in het kot te brengen. Doch de dieven helpen hunne gevangen makkers : er ontstaat gevecht en geworstel.

Het gebeurt dus dat de gevangene in het kot kan geleid worden; het gebeurt ook dat hij door de dieven verlost wordt.

4. Het spel is uit, als een zeker getal dieven in het kot zitten.

(Brussel-Molenbeek).

AANMERKINGEN.

1. Is het Fr. *Gendarmes et voleurs;* Hgd. *Räuber und Gensdarmen,* BÖHME, 596, GUTSMUTHS, 315. Verg. *Schölmen,* ROCHHOLZ, 413, en *Schelmspiel,* ZINGERLE, 41.

2. De jongens zijn liever dief dan gendarm : deze krijgt gewoonlijk klop!

3. Te Schaarbeek : *Gendarm-en-dief!*

Te Antwerpen ook : *Gendarm-en-dief!* Doch er is maar één gendarm en er zijn veel dieven.

4. Een paar varianten :

Te Brussel-Molenbeek speelt men :

* **Gendarm te peerd** (*pjêd*)!

De gendarmen zitten op een paard. Er wordt ook gevochten, geworsteld, gerukt, enz. De gevangen dief wordt door het paard opgegeten, d. i., de jongen, die den gendarm draagt, doet alsof hij den gevangene binnenspeelde!

** Te Schaarbeek-Helmet :

Twee kinderen nemen het uiteinde eener koord vast en gaan op jacht. Al de kinderen, die gevangen worden, worden in de koord gewenteld en eindelijk vastgebonden. Dan trekt men met het heele troepje naar het *prison.* Hier vallen zij allen op de knieën en vragen vergiffenis.

Zij die vragen :

« Pardon! 'k zal 't nooit meer doen! »

worden losgelaten.

Doch er zijn er die spotten :

« Pardon!
Veur ne cens karton! »

en deze blijven gevangen tot ze tot betere gevoelens komen.

Het spel heet er insgelijks : *Gendarm-en-dief!*

*** Te Miskom (Kersbeek) :

Gendarm-spelen.

De grootste kinderen zijn de gendarmen. Er wordt ook een gevangenbewaarder gekozen. De dieven stelen hout, stroo, enz. Zij worden door de gendarmen aangehouden en naar de gevangenis gebracht. Een kort vonnis wordt geveld en de dief tot één- tweedrie jaar gevangenis veroordeeld. Kan hij uit de gevangenis ontsnappen, hij is weder vrij. Zijn al de dieven gevangen, dan wordt algemeene kwijtschelding verleend en het spel herbegint.

d. — Oorlog-spelen.

De spelers verdeelen zich in twee kampen : Boeren en Engelschen.

Elk leger heeft zijn vaandel (een neusdoek boven aan een stokje) en een hoofdman (een der grootsten).

De Boeren verbergen zich en wachten de komst der Engelschen af. Deze verschijnen weldra met den hoofdman : de Boeren vallen aan, een algemeen gevecht grijpt plaats; er wordt geloopen, gerukt, getrokken. De spelers, die op den rug kunnen gelegd worden, mogen zich niet meer verroeren : ze zijn dood!

De Boeren zijn gewoonlijk de overwinnaars.

(Brussel en omstr.)

Z. bij GOMME : *Scots and English, French and English, Rigs*, Verg. GUTSMUTHS' hoofdstuk : *Kriegspiele*.

C. — Loop- en bergspelen.

Eenige spelers verbergen zich; de andere zoeken ze; er is gewoonlijk eene vrijplaats.

We schikken hier :

a. Verstoppertje en varianten. — *b.* Peerd-in-de-lucht. — *c.* Elleke-meten. — *d.* Nik-nik-nere-genikt.

---

a. — Verstoppertje.

Het is een algemeen verspreid jongens- en meisjesspel.

1. Men telt af. Het kind dat er *aan* is, plaatst zich met zijn aangezicht naar een muur, een boom of eenig ander voorwerp gekeerd. Hij dekt zijne oogen met zijne beide handen of met een zijner voorarmen.

2. De andere verbergen zich.

3. Het eerste gaat, na eenigen tijd gewacht te hebben, op zoek : de wachttijd wordt door het tellen van eenige getallen of door een rijmpje bepaald.

4. Heeft de zoeker een speler ontdekt, dan loopen beiden zoo snel mogelijk naar de vrijplaats. Wie er eerst is, wint.

5. Als al de (of eenige) verborgen spelers ontdekt zijn, is het spel uit.

Zoo is de speelwijze in het algemeen.

AANMERKINGEN.

1. De zoeker telt eer hij zoeken mag, of zegt een rijmpje.

Te Denderbelle en te Lebbeke luidt het :

« 10-20-30-40-50-60-70-80-90-100!
Al da' nie en steekt, es gezien! »

In 't Land van Dendermonde (Noordwaarts) :

« 10-20-30-40-50-60-70-80-90-100!
Schijt in uw broek dat 't dondert!
Al die niet gedeuken is, zal ik (blak) zien.
Tien, dobbelen tien, vier en veertig en zestien.
Is 't al? Is 't al? » of : « 'k Kom al! »

(VL. XII. 40 en 200).

Te Sint-Nicolaas :

« Arim tim tim!
Dobbele tien!
Al die niet verdoken is,
Zal ik blak zien!
'k Kom en ik kijk! »

(VT, V, 75).

Te Esschene (bij Denderleeuw) :

« 10-20-30-40-50-60-70-80-90-100!
Al da' nie gestopt en es, es-ter aan :
Ik kom; dat eerst gezien es, moe staan! »

Te St.-Jans-Molenbeek :

« Tien, tien, dobbele tien,
Vijf en veertig en vijftien! »

Doch dit rijmpje is ook een raadsel. Men vraagt in dit geval : « Hoeveel is dat? » Antwoord : « Juist honderd. »

In de Limb. Kempen :

« 10-20-30-40-50-60-70-80-90-100!
Tien, tien, dobbele tien,
Al die niet geborgen is, zal ik zien! »

Te Hever :

« Al die niet geborgen is,
Kan ongeborgen blijven!
Tien!
Ik koom zien! »

('t *Dagh.*, VI, 146).

Te Ukkel :

« 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10!
20-30-40-50-60-70-80-90-100!
Al die achter mij (of: voor mij, of: slinks, of: rechts) staan,
Die zijn-der dobbel aan! »

Te Wetteren :

« Al die nie gedoken en es,
Die es te beter om vinden. »

Te Denderleeuw :

« Al da' nie weg en es, es-ter aan! »
En daarna : « Es 't? »

Te Beeringen :

« Haver-en-daver,
E pötteke met water,
E pötteke met wijn,
Wanneer zal 't zijn?
Fransche kijkoek! »

('t *Dagh.*, IV, 116).

Te Hamme :

« Lippen-tippen
Zat in 't koren
Mee nen twijndraad aan zijn ooren!
Daar kwam een kwakkel mee ne kluit
En Lippen-tippen vloog er uit! »

Te Zegelsem roepen de verborgenen met veranderde stem : « 't es gedaan! » Alsdan mag de zoeker

beginnen te zoeken, doch niet eerder. Aldus ook te Lebbeke en te Denderleeuw, waar men roept : « ja! » of : « 't es! » — BOEKENOOGEN geeft : *scholen!* (voor : *gescholen!*)

Z. nog een ander rijmpje bij : *Peerd-in-de-lucht!*

2. Als de zoeker eene schuilplaats nadert, roept een der spelers, die er aan is : « hij gaat naar den brand! » of : « hij gaat van den brand! » volgens dat hij de schuilplaats nadert of er zich van verwijdert. (DE BO). Ofwel : « gij brandt! » of : « uw aangezicht brandt! » of : « uw rugge brandt! » of : « uw rechterhand brandt! » enz. d. i. uw aangezicht, uw rug, uw rechterhand zijn gericht naar de plaats, waar gij zoeken moet (DE BO).

Te Molenbeek-Brussel : « ge brandt! » als hij nadert; « ge bluscht! » als hij zich verwijdert.

Fr. *il brûle* (ROLLAND), Hgd. *es brent!*

Doch die uitdrukkingen worden ook toegepast in andere spelen, waar iemand of iets verborgen is en gezocht moet worden. Z. *Blindemannetje, Raadspelen.*

3. Te Denderleeuw roept de meemaat van den verborgene : « goe' weg! » d. i. blijf goed geborgen! Is er kans den zoeker te pakken of vóor hem het kot te bereiken, dan heet het : « komt uit! »

Te Herdersem roept men : « blijf zitten, waar da' ge zit! » ; of : « schiet, schiet! » In dit laatste geval moet de verborgene uitkomen. Men hoort hier ook wel : « blijf steken! » of : « blijft in a holleken en piept niet! »

4. *Huikelen.* « Als de kinderen duikertje spelen, schrijft DE BO, moeten deze die verborgen zitten eens *huikelen* (d. i. met eene valsche stem een scherp keelgeluid maken), opdat de zoeker zou weten, dat zij niet weggeloopen zijn; en als zij het niet doen, roept de zoeker :

Huikelt ne keer
Of 'k en zoeke niet meer!

Bij MAERLANT leest men *huken* in den zin van *schreeuwen* :

Ende *huucte* upte roomsche scaren,
Als of si alle verwonnen waren.»
(*Rijmbijbel.* — Bij DE BO).

5. Heeft de zoeker iemand ontdekt, dan loopt hij snel naar den *bedod* (vrijplaats) terug, klopt er eenige malen op den muur en roept :

« Hoddebedod N...! »

N. is de naam van den gevondene, die alsdan zijn schuilhoek moet verlaten.

(CORN.-VERVL.)

Te Iddergem vinden wij iets gelijkends :

Als de zoeker een verborgene gezien of ontdekt heeft, roept hij :

« Milloen N... (hier de naam van den ontdekten speler) *steekt*... (hier de plaats, waar hij verborgen zit).

De verborgene moet te voorschijn komen en naar het *kot* gaan, zonder het recht te hebben den zoeker te pakken. De overigen mogen blijven zitten. Dit soort van verstoppertjesspel heet er :

Milloen steken!

6. Als een zoeker reeds een verliezer heeft en hij te lang moet zoeken naar de anderen, mag hij deze *gewonnen geven.* De verliezer wordt in dit geval zoeker.

7. *De keern is verbrand!*

Dat zegt men, volgens DE BO, in West.-Vl. als de ontdekte vóor den ontdekker (*bone*) in de vrijplaats aankomt. In dit geval moet deze opnieuw *bone* zijn. Men hoort ook : « Bone verbrandt de keern! »

8. *Varianten.*

Er bestaan eenige varianten van dit zeer verbreid spel.

*Te Denderleeuw heeft men drie speelwijzen :

1° De gewone, hooger beschreven;

2° Men bespreekt vooraf dat, als er b. v. 2-3-4 der verstopten het kot bereiken vóor den zoeker, heel de partij alsdan dat spel wint; dezelfde zoeker blijft en de anderen mogen zich opnieuw verbergen;

3° Men speelt ook het spel met twee partijen. De eene A is verborgen, de andere B moet zoeken. Wordt een der zoekers gegrepen vóor zijne aankomst in de vrijplaats, zoo maakt de grijper al de reeds gevangen spelers vrij en de partij B mag zich opnieuw verbergen.

Aldus ook te Herdersem, te Denderbelle, L. v. Dendermonde (VL. XII, 39), Heldergem, Meerbeke, Neigem, Kersbeek. — Z. *Rouwen* II, BOEKENOOGEN.

Te Zandbergen heet men n° 3° : *Peerdeke-piep!*

** Te Schaarbeek-Helmet :

Stoppe-den-bol!

De zoeker telt tot honderd.

Vindt hij een verborgen, zoo snelt hij naar het kot en roept :

« Een-twee-drij, gedelivreerd voor... » (hier de naam van den ontdekte).

Kan echter een speler vóor den zoeker in 't kot komen en roepen :

« Een-twee-drij! gedelivreerd voor mij! » of : « gedelivreerd voor allen! » dan moet de zoeker opnieuw tellen en 't spel herbegint.

De zoeker is hier dus maar verlost, wanneer al de spelers « gedelivreerd » worden, zonder dat hij een enkele maal te laat in het kot komt.

*** Te Antwerpen heeft men de volgende varianten :

1° *Bedod!* of : *Ei! jonker, bedod!*

De zoeker telt :

« 10-20-30-40-50-60-70-80-90-100!
Al wie ik zie, is er aan! »

Ontdekt hij een der spelers, zoo moet hij diens naam noemen en vóór hem aan de vrijplaats zijn. Noemt hij een verkeerden naam of komt hij later aan de vrijplaats, zoo moet hij herbeginnen.

Zijn al de medespelers ontdekt en « bedod », dan is de eerstgenoemde er aan, d. i. wordt zoeker.

Terwijl de vervolger telt, roepen tergend de medespelers : « 't Is gedaan, Napoleon! »

2° *Verzenderken.*

De vervolger moet, vóór het zoeken, eerst een bepaalde plaats bereiken (een lantaarn, een huis, een rijtuig op een afstand van 50-100 meters).

3° *Koordeken-bind!*

De beide beenen van den vervolger worden vastgebonden met een koord, waarin men een zeker aantal knoopen en stroppen legt. Deze moeten eerst losgemaakt zijn, vooraleer het zoeken mag beginnen.

Laatstgenoemd spel ontaardt soms in « kwapitserij ». De koord wordt, buiten weten van den vervolger, aan de kruk van een koetspoort vastgehecht. Daarna trekken de deugnieten aan de huisbel en loopen heen, behalve de arme bloed, die dikwijls een ranseling krijgt.

**** Te Schaarbeek heeft men nog :

Pie-pie! Parakesdief!

d. i. : « Pier, Pier, preiendief! »

Een enkel speler verbergt zich; al de anderen zoeken en zingen :

Vraag. « Pie-pie, parakesdief!
Hedde geen parakes? »
Antw. « Nee-je! »
Vraag. « Hedde geene' selder,
Haalt hem uit de' kelder!
Hedde geenen ajuin,
Laat hem dan maar staan! »
Antw. « Nee-je! »

Te Groningen speelt men een gelijkend spel : *Spoukien.*

Een jongen verbergt zich; de anderen zoeken hem, zingende :

« Spoukien, spoukien Hillebrandt,
Kom van boven en lang me de hand! »

Komt hij uit zijn schuilhoek te voorschijn, dan zetten de anderen 't op een loopen, en wien hij te pakken krijgt, moet op zijn beurt « spoukien » zijn. (TER GOUW, 316). *Spoukien* = *spoukjen* = *spookjen.*

***** Te Molenbeek-Brussel :

Stoppenbol!

Heeft de zoeker een speler gevangen, dan roept deze, terwijl de eerste opnieuw op zoek en ver van het kot is :

« Kot - Kot - Kot! »

Zoo maant hij een verborgene aan uit te komen, omdat de kans schoon is.

De rest, hetzelfde! (1).

9. *Namen van het spel.*

Ze zijn uiterst talrijk.

---

(1) Hier komt wellicht het Deventersche spel :
Ristenbri is al verbi!
Zeker spel, iets als verstoppertje, zegt DRAAIJER. Als de zoeker een verscholen jongen voorbijgeloopen is, roept de laatste : « Ristenbri is al verbi! »

Achtersteken, Denderhoutem.

Ajoenkaart-bedod doen, Antwerpen (CORN.-VERVL.)

Ajoenkaart-spelen, Antwerpen (COR.-VERVL.); ook SCH.

Allo-stoppen, Esschene.

Alloe-spelen, Huisingen, Drogenbosch.

Alloe-steken, Huisingen.

Alloe-stoppen, Assche.

Alo-spelen, Zegelsem.

Balsteken, Limb. (Volgens SCH.)

Bedodden, Antw.-Kempen (CORN.-VERVL.)

Bedod-doen, Turnhout. Ook bij CORN.-VERVL.)

Bekroepken-spelen, MOLEMA.

Bergemenneken-spelen, Stokheim.

Bergemuuske-spelen, Weert (1) (*'t Dagh.* IV, 177).

Beslim-spelen, Jette.

Bestoppertje-spelen, MOLEMA.

Betjabbeling of *betjawelingsspel,* Gent. — De zoeker slaat hier, bij het terugkomen in het kot, met de hand op den muur en roept : « betjawelinge! betjawelinge! N... is er aan! » Z. SCH. *Bijv.*

Blendoogske-spelen, Hoogstade (*Loq.* XII, 26).

Bone- of Boonespel, Bone-spelen, DE BO.

Boonaard-spelen, DE BO.

Börge-de-kat-spelen, Diest (SCH.)

Duikerkenweg-spelen, DE BO. Ook SCH.

Duikertje-een-alleene-wenken, DE BO. — Er is maar éen die zoekt.

Duikertje-spelen, DE BO (uitspr. *Dukkertje*).

Duikertje-weg! V. D.

Duikske-piep! DE BO.

---

(1) Dit schijnt veeleer een zoek-raadspel, want in dat spel wordt een *muiske*, gemaakt om 't even waarvan, weggeborgen (*'t Dagh.* IV, 177). Daarnaast staat *piepmuuske.* Z. verder.

Duikske-spelen, Asper, St.-Elooi's-Vijve.

Duikske-weg-spelen, Deinze (SCH.); Zingem, Nevele.

Eén-twee-drij-beslim! Jette. — Tevens een roepwoord, wanneer de zoeker een ontdekt.

Ei, jonker, bedod! Antwerpen.

Hoddebedod-doen, Westmalle. Ook bij CORN.-VERVL.

Hoddebedodden, Antw.-Kempen (CORN.-VERVL.)

(H)onkie-takkie, BOEKENOOGEN. — Van *honk* en *takken, tikken.* — Slechts éen zoeker.

Honk-uit! BOEKENOOGEN. — Verscheidene zoekers.

Hoorntje, HOEUFFT en V. D. — *Hoorn* = hoek; men zegt ook *schuilhoorntje* (z. a.)

Hora-doen of -spelen, Turnhout.

Jeben, ww. BOEKENOOGEN.

Kaatsekeduik-spelen, Oudenaarde.

Kat-overwinnen, Heist-op-den-Berg, Boisschot.

Katjeduik-spelen, Eename; DE BO. — In West.-Vl. (Kortrijk, Ieperen) : *Katjeduk.*

Katje-stoppes! Geeraardsbergen.

Katje-van-dekkens jagen, L. v. Dendermonde (VL, XI, 224). — Er is maar éen zoeker.

Katje-wegstekens, Iddergem, Pamel, Schellebelle.

Katjen-achter-d'haag, Waasmunster (VT, V, 75).

Katjen-alloe spelen, Aalst. — Als de zoeker iemand ontdekt, roept hij : « alloe, alloe! »

Kekkenspel, rondom Leuven en Mechelen. (Volgens SCH.) Verg. verder : *Kijkspel.*

Kiekebeu-spelen, RUTTEN.

Kijka-wegstoppes! Lovenjoel.

Kijkspel, rondom Leuven en Mechelen (Volgens SCH).

Kletsken-spelen, Neer-Oeteren.

Koe-steken, Lebbeke.

Koekloppen, L. v. Dendermonde (VL, XII, 39-41). Als de zoeker een speler ontdekt, roept hij : *Koekop! Koekop!*

Koekske-duik! Wontergem (*Biekorf,* X, 92).

Kote-spelen, Ieperen.

Kroepbeziedjen, Kroepverzietjen, MOLEMA. — Zooveel als : bezijde, terzijde kruipen.

Lalloe-spelen, Welle.

Liep-spelen, St.-Truiden.

Lo-spelen of *-steken,* Denderleeuw, Liedekerke.

Lo-doen, Wijk Battel (aan 't Zennegat).

Loe-steken, Lebbeke, Denderbelle, Herdersem, Moorsel, Heldergem. — Als de zoeker iemand ontdekt, roept hij : *loe, loe!*

Loeloe-doen of *-spelen,* Okegem.

Loeloe-stoppen, Baardegem. Z. *Loeloe* SCH.

Loen-spelen, Hamme (Waas), Mechelen.

Loenkaart-stoppen, Ternath.

Lolloe-steken, Ter Alfene, Ternath.

Loloeken-stoppen, Hekelgem.

Lonkaart-spelen, rondom Leuven (SCH.)

Lonkelonk-spelen, Kerkom (*'t Dagh.* XII, 146).

Lonken-spelen, rondom Tienen (SCH.). Ook bij RUTTEN.

Lou-u! Klein-Brab. (Volgens RUTTEN).

Luup-spelen, St-Truiden.

Mol-in 't-peperhol! Zeeland (MOLEMA, *Naschrift*).

Muisken-spelen, RUTTEN.

Neefjen speulen. In HOOFT's *Warenar* (1) (*Taal en Letteren,* VII, 184). — Is het ons spel?

Oers-doen, Vlierzele.

Onkie-haal, BOEKENOOGEN. — Z. hooger (*h*)*onkie-takkie.*

---

(1) Vs. 326 (Uitg. P. LEENDERTZ JR. *Zwolsche Herdrukken*).

Opschuilertje! BOEKENOOGEN.

Piebeziedjen, MOLEMA.

Piep-spelen, St-Lievens-Essche. Ook bij DE BO.

Piep-stoppen, Neigem, Nieuwenhove, Lieferingen, Denderwindeke, Zandbergen, Appelterre, Meerbeke.

Piepaap-spelen (uitspr. *piepoup*), Oelter, Assche, Pepingen, Welle. — Er is maar éen zoeker.

Piepbergen, ww. Wijgmaal.

Piepelieren-bergen, ww. Herenthals.

Piepeling-bergen, Diest en hier en daar in de Kempen (SCH.)

Piepeling-börgen of *-spelen,* Hallaar; Antw.-Kempen (CORN.-VERVL.)

Piepeling-doen, Itegem.

Piepenberg-spelen, Wetteren.

Piepenbörg-spelen, Lier. (Ook bij CORN.-VERVL.) TONY, *Ernest Staes,* bl. 30, geeft *Piepenburg.*

Piepenbörgen, ww. Lier, Itegem.

Piepenburg, Hamme-Waas. (VT, V, 75).

Piependijnendoek-spelen, Iddergem. — Zie VK. XIV, 96.

Pieperkenduik-spelen, Zegelsem, Semmersake, Gent, Mariakerke-bij-Gent, Exaarde.

Piepertjeduik-spelen, DE BO.

Pieperken-Hendrik! Sommige streken van Oost-Vl. (Volgens SCH.)

Pieperziedjen, MOLEMA.

Piepkeduik-spelen, Welden, Wontergem.

Piepkenduik-spelen, Gavere, Zegelsem, Munkzwalm, Beveren-Waas. Ook bij DE BO.

Piepkenverbergen, ww. Asch (*'t Dagh.* XV, 17.)

Pieppiep-spelen, Massemen-Westrem.

Piepstop-spelen, Pepingen.

Piepmuuske- of *Piepenmuuske-spelen,* (*'t Dagh.* IV, 177 en XIV, 149).

Pierkenberg-spelen, Wichelen.

Piho-spelen, Orsmaal (RUTTEN).

Pladodderen, ww. (*'t Dagh.* VI, 146).

Plakplak-spelen, Daknam.

Plasjaf-spelen, Oelter, Ninove, Appelterre, Meerbeke, Neigem.

Schuilemuiltje-spelen, V. D.

Schuilevinkje-spelen, V. D. — *Vinkje,* vervorming van *winkel* = hoek.

Schuilhoekje-spelen, V. D.

Schuilhoorntje, HOEUFFT en V. D. — Zie hooger *hoorntje.*

Slaapjagen, Neerpelt (*'t Dagh.* XIV, 149).

Stop-spelen, St.-Truiden (Volgens SCH.) Bij RUTTEN echter *Stopstop-spelen.*

Stoppe-den-bol, Schaarbeek-Helmet.

Stoppenbol, Brussel en omstreken.

Stopstop-spelen, St.-Truiden (RUTTEN).

Stoptenbal! SCH. Waar?

Tien-stoppen, Strombeek.

Tientien-stoppen, Merchtem.

Verbergensteken-spelen, Zonhoven (*'t Dagh.* XII, 146).

Verbergmenneke-spelen, Hasselt.

Versteken-spelen, Hasselt, Beeringen.

Verstoppertje-spelen, verstoppertjesspel, Wdb.

Vrij-winnen, Herzele.

Wegkruipertje-spelen, KRAMERS.

Wegsteken-spelen, TUERL.

Fr. *Cache-cache, cligne-musette;* te Spa (*Wallonia,* VIII, 43) : *Jeu à coucou, jeu à l' clignette*).

Hgd. *Anschlagen, Finkenstein, Guggelstein, Gung* (BÖHME, bl. 561, 562); in Saksen : *Blinzen* en *Blinzimus* (GUTSMUTHS, 338); in Oost-Pruisen : *Spinkelwinkel;* bij FISCHART : *Schulwinkel* (BÖHME, 562). – Eng. *Hide and Seek,* GOMME.

10. Namen voor *verbergen.*

Duiken, Zuiden van Oost.-Vl.; ook hier en daar benoorden Dendermonde en in 't L. v. Aalst (b. v. te Vlierzele) en bij DE BO.

Schoelwinkelen, MOLEMA. — *Schoelen* = schuilen.

Schuilen, verschuilen, wegschuilen, Wdb.

Steken, Herdersem, Lebbeke.

Stoppen, Wdb.

Verbergen, bergen, Wdb.

Verstoppen, Wdb.

Wegduiken, L. v. Dendermonde.

Wegkruipen, CORN.-VERVL.

Wegsteken, Denderleeuw en omstreken, Herdersem, Lebbeke, L. v. Dendermonde.

Wegstoppen, Brussel en omstr., en Wdb.

11. De vrijplaats heet :

Bedod, m. CORN.-VERVL.

Betjawelplaats, vr. Gent.

Bevrij, onz. Hoogstraten.

Bir, vr. Mariakerke-bij-Gent.

Eek, vr Boisschot.

Hoddebedod, m. CORN.-VERVL.

Höil, OPPREL.

Honk, V. D., KRAMERS, MOLEMA, BOEKENOOGEN. Bij V. D. *honk hebben* = op de rustplaats zijn; *honken* = op de rustplaats uitrusten.

Kamp, onz. DE BO, i. v. *bonespel.*

Kot, onz. Brussel en omstr., Herdersem, L. v. Dendermonde. Ook bij DE BO.

Lo, vr. Denderleeuw, Liedekerke.

O, vr. Denderbelle (naar den vorm).

Tikke, vr. DE BO. — De spelers moeten er *tikken.*

Vrei, MOLEMA.

Vrij, onz. Vlierzele, Zegelsem, Munkzwalm. — « *Vrij bedekt!* » beteekent in de laatste gemeente : « gij moogt mij niet meer pakken! »

Hgd. *Freimal.*

12. Wij vinden drie namen voor den zoeker :

Bedod, CORN.-VERVL.

Bone, DE BO.

Staander, benoorden Dendermonde.

13. Hier komt ter wille van de gelijkenis van naam :

Piep-doen, Piepke-doen.

Dit is een spelletje, dat de moeders of de oudere broers en zusters met de heel kleine kinderen spelen. De moeder (of het kind) stopt zich achter een stoel, eene kas, of bedekt haar gezicht met de beide handen of met den voorschoot, enz. en komt daarna ijlings te voorschijn of ontbloot haar gezicht, roepend : « Piep! piep! »

(Overal).

Namen :

Kiekebeu-spelen, RUTTEN.

Kiekeboe-spelen, V. D. en WEILAND. Verg. Fr. *coucou.* Ook BOEKENOOGEN, *Aanhangsel.*

Piebeu-spelen, Noord-Brab. (VL., X. 98).

Piepeke-steken, St.-Katr.-Lombeek.

Piep-doen, Piepke-doen, Zegelsem.

Piep-spelen, Zegelsem, rondom Aalst. Ook DE BO.

Piep-steken, rondom Aalst.

Piep-stoppen, rondom Aalst en in West-Brab.

Piepbeu(tje)-spelen, DE BO.

Piepebergen, ww. Limb. (*'t Dagh.* XIV, 149).

Piepen, MOLEMA.

Piepenmuuske spelen, Limb. (*'t Dagh.* XIV, 149).

Piepertje-duik, DE BO.

Piepken-duik, DE BO.

Scholen, BOEKENOOGEN.

14. *Een woordje geschiedenis.*

Verstoppertje is een zeer oud spel. De Grieken

kenden het onder den naam van : *Apodidraskinda.*

H. JUNIUS beschrijft het woord als volgt :

« *Apodidrascinda.* Pueritiae ludus, quo obstructis ei, qui in medio sedet oculis, caeteri in latebras sese abdunt; mox dato signo dum ille latentes vestigat, hi ad sedem eius tanquam ad metam recipientes se, praeuertere illum satagunt. » — Z. ook BECQ, 83.

KIL. heeft dezelfde beschrijving letterlijk overgenomen.

Men vindt het spel reeds afgebeeld op eene der muurschilderingen van Herculanum (*Mélusine,* I, 236).

Volgens GUTSMUTHS noemt J. CAMERARIUS (1544) het : *latebrae vaccae.*

De oudste Nederlandsche benamingen, welke wij aangetroffen hebben, zijn :

Borgh-spel, KIL. — Bij dit woord geeft hij JUNIUS' omschrijving.

Coppen comt wt den hoecke, JUNIUS, KIL. — *Coppen* hier : hen. *gallina.* Die benaming gelijkt op een roepwoord van den zoeker.

Duyckerken, JUNIUS (i. v. *apodidrascinda*).

Piep-muys, KIL.

Pijpt oft ick en soeck v niet! JUNIUS. Voorzeker insgelijks een roepwoord. Z. hooger *huikelen,* bl. 143-144.

Schuilhoecxken, JUNIUS.

Schuylwinckgen, JUNIUS.

Schuyl-winckel-spel, KIL.

b. — Peerd-in-de-lucht!

Dit spel gelijkt sterk op *Verstoppertje;* doch er zijn twee kampen.

1. Men telt af om te zien wie samen zijn.

2. Er is een *vrij.* Hier staat de eene partij en

verblindt zich, d. i. iedere speler staat met den rug naar den muur en dekt zijn aangezicht met den voorarm.

3. De spelers der andere partij gaan zich verbergen.

4. Nu gaat partij A op zoek. Vindt zij een verborgene, zoo loopt zij gezwind naar het vrij. Wordt een der zoekers door den ontdekte achterhaald, dan moet de gepakte den pakker op den rug dragen naar het vrij; hij moet *peerd* zijn.

5. Een verborgene mag op het onverwachts uitspringen en een zoeker trachten te vangen.

6. Als de spelers der partij B allemaal gevonden zijn en aan het vrij staan, worden zij zoekers en het spel herbegint.

(Mullem, Semmersake, Gavere).

AANMERKINGEN.

1. Te Turnhout heet het spel :

Schelap-doen.

2. Te Semmersake :

Ziet een makker der zoekende partij onraad of gevaar, dan roept hij : « Peerd in de lucht! »

Heeft een geborgen speler een zoeker gevangen, dan heet het : « Houd u kloek : 'k heb ne man! »

3. Zie ook VT, III, 80, waar men o. a. vindt :

De zoekers zingen, terwijl de overigen zich wegsteken :

« 10-20-30-40-50-60-70-80-90-100!
Verduikt ulder wel
We kommen naar ulder vel!
Die niet verdoken en is,
En zal niet verdoken blijven! »

En de verdokene roept nu : « 't Is gedaan! »

Doch hij, die niet goed verborgen is, mag roepen : « 't En is niet gedaan! »

4. Te Zegelsem heet het spel :

Patoulde-spelen. Patoulde = patalie = batalie = *bataille.* Er wordt inderdaad strijd geleverd. De vinder roept als hij een verborgene ontdekt : « Patoulde! » en al zijne makkers « spinnen » naar het vrij.

5. Te Denderbelle :

Batijven, ww.

6. Bij GOMME heet een soortgelijk spel : *Spy-arm.*

c. — Elleke-meten.

Ook : *elleke-spelen.*

Jongens en meisjes.

1. De kinderen plaatsen zich tegen een muur en strekken de armen wijd open. Het zijn de *ellekes.*

2. Twee spelers doen dit niet.

De eerste heeft een stokje in de hand, daarmede meet hij den afstand tusschen de uitgebreide handen der ellekes. Het is de *meter.*

De tweede ziet toe : het is de *wachter.*

3. Nadat de meter al de ellekes aldus gemeten heeft, zegt hij :

« Ik ga kraaien schieten! »

En hij gaat henen.

4. Eenige der ellekes loopen intusschen weg en *duiken* zich.

5. Daar komt de meter terug en vraagt aan den wachter :

« Waar zijn mijne ellekes ? »

Antwoord :

« Dat en weet ik niet; ga ze zoeken! »

6. De meter gaat ze zoeken, vindt ze en jaagt ze terug naar huis. (Zegelsem).

Z. *Leinwanddieb, Linnemessen, Tuchmessen, Lange Elen, Schelmismachen* bij BÖHME, bl. 582-584 GUTS-MUTHS, 288-289, en ROCHHOLZ, 413.

d. — Nik-nik-nére-genikt!

Jongens en meisjes.

1. Een der spelers (speelsters), een der grootste, is de *moeder* A; een ander, een der kleinste, is het *kind* B.

De moeder zet zich tegen een muur neder; in haren schoot zet zich het kind.

2. Al de andere medespelers (C D) zetten zich insgelijks neder, op eene rechte lijn en in elkanders schoot, te beginnen van aan het kind.

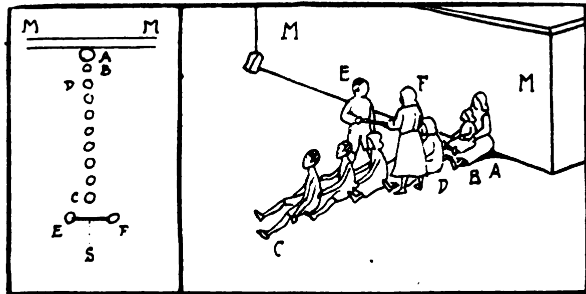


Fig. 14. — A, moe ler; B, kind; C D,. de zittende medespelers (later *engels* of *duvels*); E en F, de nikkers. M, muur; S, stok.

3. Twee spelers, E en F, zitten niet neder; ze staan nevens de zittende kinderen, aan het uiteinde, elk op een kant. Ze houden, hooger dan de zittende kinderen, een stok vast en ze tikken met dien stok, soms nog al hard, op het hoofd van elk zittend kind.

« Nik! » zeggen ze bij elken tik.

Bij het kind gekomen, zeggen ze : « nere! »; bij de moeder : « genikt! »

4. Na dit tikken houden zij met de moeder de volgende **samenspraak** :

« Moeder, we kommen om e vet schaap! »
— « G'en hêt nog maar gister avend een g'had! »
— « We gingen over d'hage :
't Verloos zijn mage!
We gingen over de zulle :
't Verloos zijn bulle!
We gingen over de' stal :
't Verloos-ter al! »
— « Pakt daar maar een van veuren af! »

5. E en F grijpen nu het eerste kind D, loopen er mede weg, kittelen het, trachten het te doen lachen. Lacht het, zoo is 't een *duvel;* lacht het niet, zoo is 't een *engel* (1).

6. Hetzelfde wordt gedaan met de andere spelers, uitgenomen met *kind* en *moeder*. Al de engels vormen een kamp, al de duvels een ander.

7. Moeder en kind gaan zich nu verbergen. Engels en duvels zoeken ze, en als zij ze gevonden hebben, wordt er gevochten : want wie het kind in zijne macht krijgt, mag de anderen door de *baguetten* (2) doen loopen.

(Mullem).

---

(1) Men vindt iets dergelijks in het bruggespel te Lebbeke (z. a.)
(2) Z. hierover : *Balleken-in-den-hoed* (Werpspelen).

D. — Loopspelen met ronde.

De spelers vormen een kring.

Hier hebben wij :

a. Het spel van de Koningsdochter en varianten. — *b.* Pieternelle, waar woont ge? en varianten. — *c.* Neusdoekje-achter-'t gat! en var. — *d.* Kat-en-muis. — *e.* Potteke-met-blauw-oogen! — *f.* Klakske! en var. — *g.* Kind-verkoopen! — *h.* Twee-aan-een-koord!

---

a. — Het spel van de Koningsdochter(s).

Dit schoone spel is zeer verspreid en wordt vooral door meisjes gespeeld (1).

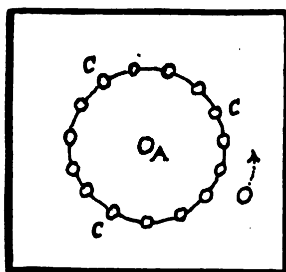


Fig. 15. — A, het torenmeisje (moeder); buiten den kring, de minnaar; CC, de speelsters der ronde.

Het bestaat eigenlijk hierin :

Eene (of twee) koningsdochter(s) is opgesloten in een toren en moet verlost worden door den prins, ongetwijfeld haren minnaar.

We kennen de volgende varianten :

1. Te Lommel vormen de meisjes een kring, die den *toren* of den *burcht* verbeeldt; te midden zit

(1) In den « Achterhoek », d. i. in 't Oostelijk deel van Zutfen en Twente is het een jongensspel, gen. *Onder den blôuwen too(r)n.* (Z. *Driemaand. Bladen,* I, 75). Ook te Leuven heet het spel *Blauwen toren* (VK. II, 74).

eene medespeelster, de *moeder*; buiten den kring gaat een meisje rond, de *minnaar* of prins.

Tusschen deze en de moeder grijpt de volgende tweespraak plaats:

Minnaar. « Wie zit er in dien hoogen toren?

Moeder. « Twee schoone koningsdochters! »

— « Van wie zijn het de kinders! »

— « Van mij! »

— « Mag ik er eene van nemen? »

— « Neen! »

— « Mag ik er eene van stelen? »

— « Neen! »

— « Dan zal ik driemaal rond den toren gaan;
Den dienaar zijnen kop afslaan;
En de juffrouw zal met mij gaan!
Pif, poef, paf!
Den kop af! »

De minnaar slaat nu op den rug van eene speelster en loopt onder de armen der andere meisjes door, achtervolgd door de eerste; dit naloopen duurt totdat deze den minnaar heeft gegrepen of zijn spoor is kwijtgeraakt.

('*t Dagh*. IX, 27).

2. Te Hasselt:

Een tiental meisjes vormen den kring.

Een meisje zit te midden van den toren.

Een ander loopt rondom den kring en zoekt eene speelster uit; is deze aangeraakt, dan vluchten beiden en worden achtervolgd door het torenmeisje. Wie door deze wordt getikt, moet in den toren zitten.

De tweespraak luidt:

— « Wie zit er in dien toren? »

— « Onze-lieve-Vrouw van Babeloren! »

— « Van wie zijn al die kinderen? »

— « Van mij! »

— « Mag ik er een van nemen? »
— « Neen! »
— « Mag ik er een van stelen? »
— « Neen! »
— « Dan zal ik driemaal rond den toren gaan;
Ik zal er een den kop afslaan;
Deze zal ik nemen! »

Alsdan wordt er een aangeraakt en het naloopen begint. (*'t Dagh.* IV, 121).

3. Te Beeringen:

De tweespraak:

— « Wie zit er in den hoogen toren?
— « Twee schoone koningsdochters! »
— « Mag ik er eene van nemen! »
— « Neen! »
— « Mag ik er eene van stelen? »
— « Neen! »
— « Dan zal ik naar den dienaar gaan;
De dienaar zal hem den kop afslaan;
Pif, paf!
De kop is af! »

Terwijl het meisje, al vragende, rondom den kring gaat, draait ze de eene hand rond de andere. (*'t Dagh.* V, 20)

4. Tweespraak te Neer-Oeteren en St.-Truiden:

— « Wie zit er al in den hoogen toren? »
— « Ons-Lieve-Vrouw van Babyloren? »
— « Van wie zijn al die kinderen? »
— « Van mij! »
— « Mag ik er een van nemen? »
— « Neen! »
— « Mag ik er een van stelen? »
— « Neen! »
— « Ik zal drijmaal rond den toren gaan;
En een den kop afslaan;
En deze zal ik nemen! ».

5. Te Assche (wijk Asbeek) :

Roze-roze-Cilia!

De meisjes vormen een kring. Een zit te midden en wordt ondersteld onzichtbaar te zijn voor

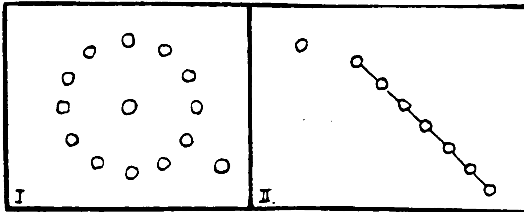


Fig. 16.
Eerste phase van het spel. Laatste phase van het spel.

eene andere, die rondom den kring gaat; daarom houden de omstaande meisjes hunne rokken eenigszins opengespreid.

De tweespraak luidt :

— « Wie zit er onder uwen troon? »
— « O. L. Vrouw van Barbara! »
— « Van wie zijn al die kinderen? »
— « Van mij! »
— « Mag ik er dan een nemen? »
— « Neen! »
— « Mag ik er dan een stelen! »
— « Neen! »
— « 'k Zal dan bij Katrientje gaan;
'k Zal er een den kop afslaan,
En deze zal ik nemen! »

Daarop trekt zij een kind uit de ronde, dat achter aan haren rok gaat hangen.

Het spel herbegint, en een tweede meisje gaat aan den rok van het eerst genomen hangen, enz. Eindelijk vormen al de meisjes van den kring, met de kiezende speelster aan het hoofd, eene ketting.

Daarna herbegint het spel met twee andere meisjes als hoofdrollen.

Hier is het geen echt loopspel meer.

Verg. met LOOTENS en FEYS, nr 160. Te Brugge heffen de omstaande meisjes het bovenkleed van het middelmeisje over haar hoofd. Te Venloo houden de meespelende kinderen den zoom van haar omgeslagen kleedje vast (VAN VLOTEN, 115), en in den « Achterhoek » leggen zij de platte handen op het hoofd van den middeljongen; ook in deze laatste streek wordt er eene ketting gevormd, en 't spel eindigt er met een trekken over de lijn.

6. Te Denderleeuw en te Liedekerke :

Ons-Lieve-Vrouwken van Barbera!

Een kring van meisjes; in het midden twee neergehurkte speelsters: de eene zit weggestopt onder den voorschoot van de tweede (het *moederken*).

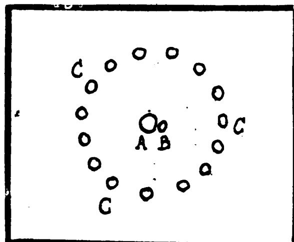


Fig. 17 — A, moederken; B, kind; CC, ronde.

Hier zingt de *ronde* en de moeder antwoordt :

— « Wij (*Wie*) zit er onder dijn hoogen toren? »

— « Ons-Lieve-Vraken van Barbera! »

— « Wijns (*wiens*) kinderen zijn dadde? »

— « De mijn! »

— « Mag ze'k nemen? »

— « Nee! »

— « Mag ze'k stelen? »

— « Nee! »

— « 'k Za t' ouvend bij Katrientje goun (1);
'k Za ze doen de' kop afsloun (1);
Deze zal ik nemen ! »
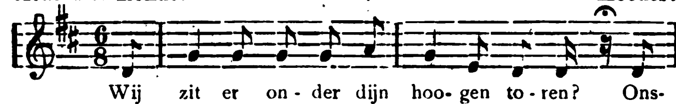
---

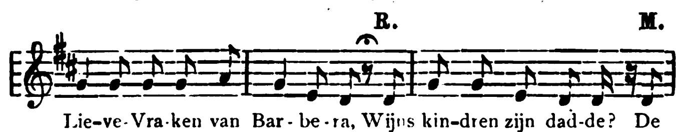
(1) De uitspraak van *gaan* en *slaan* houdt het midden tusschen *goun* en *guin*, *sloun* en *sluin*.
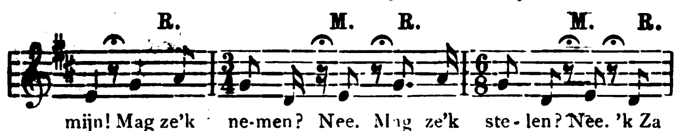
Na die laatste woorden springen de meisjes der ronde naar het verborgen meisje om ze te halen. Eene worsteling ontstaat; doch de meisjes kunnen het kind aan de moeder niet ontrukken.
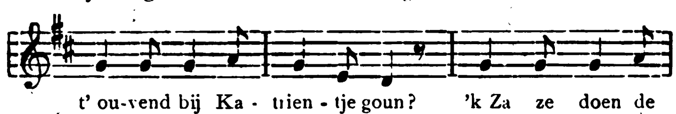
Eindelijk roept de ronde : « Petatterzak! » en dàt driemaal. Daarmede is het spel uit; men kiest twee andere meisjes voor de hoofdrollen en het spel herbegint.
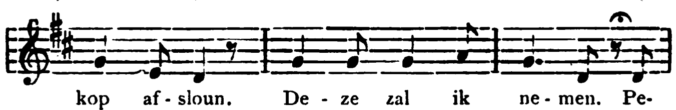
Hier de muziek van de gezongen tweespraak; er dient evenwel gezegd, dat de korte antwoorden der moeder (*Nee* en *De mijn*), ook het *Petatterzak* der ronde, veel meer gesproken worden dan gezongen.
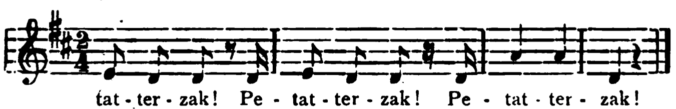












Denderleeuw (wijk Leeuwbrug).

7. Tweespraak te Baardegem :
— « Wie woont er onder dezen hoogen toren? »
— « Ons-Lie-Vra van Barbera! »
— « Van wie zijn al die kinderen? »
— « Van mij! »
— « Mag ik er een van nemen? »
— « Nee! »
— « Mag ik er een van stelen! »
— « Nee! »
— « Ik zal dan bij Katrientje gaan;
Ik zal een duif de kop afsnaan (*afsnijden*);
En deze zal ik nemen! »

8. Te Appelterre :

Een kring van meisjes; een in 't midden neergehurkt met haar kleed over het hoofd; eene andere, gewapend met een stok, gaat rond.

Tweespraak tusschen de ronde en het kind met den stok :
— « Wie zit in den hoogen toren?
— « Ons-Lieve-Vraken van Barbera!
— « Mag ik er een van stelen! »
— « Nee! »
— « Ik zal bij Katrien goan;
En den duvel de kop afsloan;
En die dan meedoen! »

Daarop loopt ze 2-3 maal rond, raakt een kind aan, dat aldus uit den kring verwijderd wordt.

9. De Potter en Broeckaert (*Geschied. der Gemeenten van Oost-Vl.*, St.-Martens-Laathem) geven een soort van lied (of tweespraak, -zang) op, dat, ofschoon er het spel niet wordt beschreven, hier moet geplaatst worden :
— « Wie zit in dien diepen toren?
Ro-ro-figaro! »

— « 't Is de schoonste maagd van Brugge!
Ring-ring-bellering! »
— « Mag ik daar nen steen (1) af weren?
Ro-ro-figaro! »
— « Eénen steen kan mij niet deren!
Ring-ring-bellering! »
— « Mag ik daar wel twee steenen af weren?
Ro-ro-figaro? »
— « Twee steenen kunnen mij niet deren!
Ring-ring-bellering! »
— « Mag ik daar wel drie steenen af weren? »
Ro-ro-figaro! »
— « Drie steenen kunnen mij niet deren!
Ring-ring-bellering! » Enz.

Deze variante heeft zeer veel overeenkomst met eene andere uit het Noorden van Limburg, bij VAN VLOTEN, 115-116. Verg. ook het volgende:

In *De Bruid des Heeren*, bl. 86, deelt VIRGINIE LOVELING over dat spel deze bijzonderheden mede:

Een kring van meisjes; eene zit te midden en de omstaande heffen zoo hoog mogelijk haar roksken op. Nu wordt er gevraagd (door wie wordt niet gezeid):

Wie zit er in dezen hoogen toren,
Ro, ro, fia ro?

Daarop volgt het antwoord (wie dat geeft, blijft verzwegen):

't Is de schoone Maagd van Brugge,
Ding, ding, belle ding! Enz.

Verder niets meer. Die brok, waarschijnlijk van Nevele afkomstig, is belangwekkend door hare nauwe verwantschap met de Brugsche lezing van LOOTENS

(1) Een eerste kind.

en FEYS (nr 160) en ook eenigszins met die van DE POTTER en BROECKAERT.

10. Te Neigem luidt de tweespraak :

— « Wie zit er in deze schoone kelder? »

— « Een schoone dochter,
Die kan breien,
Die kan snijen,
Die kan schoone blommekes maken!
We zullen er mee naar Dekens gaan;
We zullen ze kop en nek afsnaan,
En deze man mag meegaan! »

En door deze lezing komen wij, geleidelijk, tot het volgende spel, dat maar eene variante is van dàt der Koningsdochter.

11. *Brouwketel-spelen.*

Vooral een meisjesspel.

Een kind is de *brouwketel;* het zit in het midden van een kring door de andere speelsters gevormd.

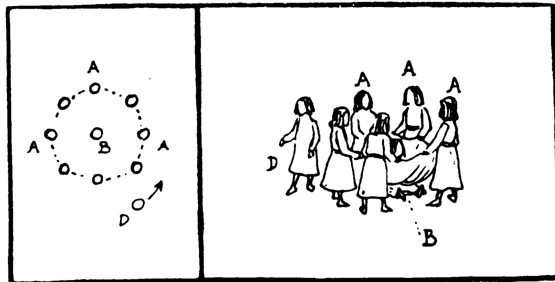


Fig. 18. — AA, de ronde; B, brouwketel; C, haar kleed, dat door de beide handen der medespeelsters wordt vastgehouden; D, het rondgaande kind.

Deze heffen het bovenkleed van het middelste kind met beide handen omhoog, zoodat aldus een soort van ketel gevormd wordt.

Een ander kind staat buiten den kring en gaat rond al zingende :

« Wie zit daar in mijnen brouwketel?
Die kan naaien,
Die kan spinnen,
Die kan allerhande poepkes winnen!
Hosch! dosch!
Laat uwen eenen poot los! »

Bij « hosch-dosch! » slaat het op de hand van een kind, dat het kleed loslaat.

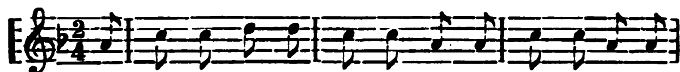
Dit wordt herhaald tot al de *pooten* (handen) los zijn. Alsdan loopt het middelste kind achter de andere.
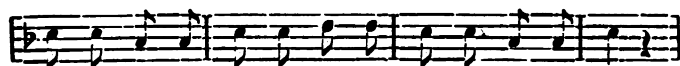
Wie gepakt wordt, wordt op hare beurt *brouwketel.*

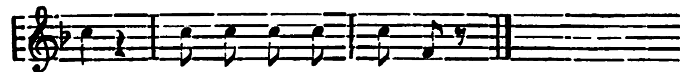
(Turnhout).

Te Wijnegem op dezelfde wijze gespeeld:

Het rijmpje luidt er evenzoo, doch « Hosch dosch » is er « Haas daas! ». Als al de handen los zijn, wordt de rok over het hoofd van het middelmeisje getrokken en toegebonden, en aldus moet zij een ander kind trachten te vangen. Het gevangene moet in den brouwersketel. De muziek is:







Te Antwerpen wordt het op eene andere wijze gespeeld. Het rijmpje is er:

« Wie zit daar in mijnen brouwersketel?
Die kan naaien,

Die kan spinnen,
Die kan alle poppekens winnen! (1)
Los! los!
Laat maar eenen poot los! »

Doch het kind, dat tweemaal geraakt werd en dus gansch los is, gaat aan de slippen (of den rok) van den rondgaanden *brouwer* hangen.

Als allen vrij zijn, wordt het kleed boven het hoofd der middelste goed bijeengebracht, zoodat zij niets kan zien.

En nu is er een naspel.

Een kind, dat als moeder dienst doet, vraagt aan een ander :

— « Haal me het brood en het mes eens uit den kelder! »

Antwoord : « Ik durf niet! »

— « Waarom niet? »

— « Er zit een tooverheks in de schapraai. »

— « Och! 't is vader zijn slaapmuts! Wacht! ik zal zelf eens gaan zien! »

Doch op het oogenblik, dat de moeder de deuren der schapraai — d. i. het kleed — opendoet, springt de tooverheks op en loopt achter de kinderen om ze een voor een te grijpen en den kop af te snijden.

Verg. met *Toovereseken!* verder.

(VK, II, 74).

Te Zegelsem wordt het spel ook gespeeld; de speelphrase luidt er :

« Wie zit er in diene gauwie (*gouden*) ketele?
De Keuningsdochtere!
Die kan nouien,
Die kan braien,

(1) Winden.

Die kan fijne rokskes braien!
We zillen der mee naar Déke gaan,
We zillen 't den kop en de keel afslaan,
En deze man mag meegaan! »

Bij DIJKSTRA, I, 239 vindt men een Friesche variante. We geven hier enkel het rijmpje :

« Daar zit een in den ketel,
Van molle-molle-mol!
Wat zulle we van avond ete?
Zout-zout-zout!
Breng de schoentjes wel bereid,
Breng ze aan de lieve meid,
Ré, ré!
Op het kantje van de zee!
Daar smijt ik mijn baltje heen!
Dei kan naaien,
Dei kan breien,
Dei kan alle mooie popkes maken. »

12. BÖHME schrijft over dit spel :

« Zwei Deutungen hat dieses Spiel gefunden : *a*) Unter dem Königstöchterlein sei die während die Wintermonate gefangen gehaltene Göttin Holda zu verstehen, die im Frühling befreit wird, die Dämonen des Winters weichen, das himmlische Lichtreich wird neu erschlossen. — *b*) Weniger gesucht ist die Annahme K. Müllenhoffs, das dieses Spiel sich auf eine sagenhafte Vermauerung irgend einer Königstochter beziehe. Ein Mährchen von Jungfer *Maleen* und einer vermauerten Prinzessin erzählt er in seinen Schleswig'schen Sagen und Märchen 391 ff. und glaubt, auf dieses oder auf ein ähnliches Märchen bezöge sich folgendes Kinderspiel. »

En dan geeft hij varianten van ons spel.

Zou dit niet eerder te beschouwen zijn als de voorstelling van een middeleeuwsch huwelijk, waarbij de edele vrijer zich met geweld van de hem geweigerde koningsdochter meester maakt?

Zie LOOTENS en FEYS, nr 160; *Wodana*, bl. 218;

VL. X, 87 (5 var. van de tweespraak); VAN VLOTEN, bl. 114-117; MOLEMA (Naschrift op *Kienerkes*); BÖHME, bl. 457 vlgg., nrs 123-161; DROHSIHN, nrs 269-273; *Zeitschr.*, IV, 180-184; *Am Urquell*, VI, 190; ROCHHOLZ, *Das Thürmlein*, bl. 410, nr 28; ZÜRICHER, nr 947 (1); GUTSMUTHS, *Des Königs Töchterlein*, bl. 238; GAYETTE-GEORGENS, 134; MEYRAC, 122.

---

b. — Pieternelle, waar woon-de?

Meisjesspel.

1. De meisjes vormen eene ronde en geven elkaar de hand.

2. Eene speelster heet *Pieternelle* en plaatst zich te midden van den kring.

3. Eene tweede staat buiten den kring en wisselt met Pieternelle het volgende gesprek :

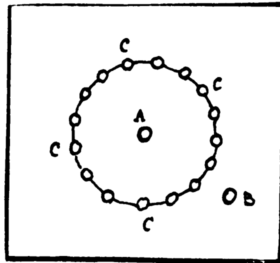


Fig. 19. — A, binnenmeisje of Pieternelle; B, buitenmeisje; CC, kinderen, die de ronde vormen.

— Pieternelle, wor oeinde? (2)
— Van binnen!
— Wat doe-je?
— Hespen (3) en spennen!
— Wor es a bloed?
— Achter mijne voet!
— Wor es a schuim?
— Achter mijnen duim!

---

(1) *Kinderlied u. Kinderspiel im Kanton Bern*. Zurich, 1902.
(2) *Oenen* = wonen.
(3) *Hespen* = haspen. Haspen = haspelen. Z. KIL.

— Wor hê-je gistere geweest?
— Te vraën (*vrijen*)!
— Bij waë (*wie*)?
— Dat 't a affairen nie en zaën (*zijn*)!

Daarop heffen de kinderen van den kring de ineengestrengelde handen omhoog en Pieternelle kruipt gedurig onder de armen door; het tweede meisje volgt haar en moet altijd onder denzelfden armenboog kruipen als Pieternelle; anders roept men : « Holleken gemist! » en 't spel, voorloopig gestaakt, herbegint.

5. Wordt Pieternelle gepakt, zoo moet zij nevens de andere speelsters plaats nemen; de tweede speelster wordt op hare beurt Pieternelle en kiest een ander meisje, dat met haar het spel herbegint.

(Denderleeuw).

Ook zóo, op de streekspraak na, te Meldert (bij Aalst) en te Lebbeke. Insgelijks te Heldergem, waar men, in stee van « hespen en spinnen », « hesten en spinnen » zegt.

Dit spel wordt overal aldus gespeeld; alleen de naam en de tweespraak verschillen.

Te Herdersem :

Piepenelle, wo woein-de?

Tweespraak :

— Piepenelle, wo woein-de?
— Hie binnen!
— Wat doe-je?
— Hespen en spinnen
Om mijne kost te winnen!
— Wor hê-je gisteren ouved geweest?
— Te vraën!
— Bij waë?
— Dat 't a affairen nie en zijn!

(Evenzoo te Moorsel en te Massemen-Westrem; in deze laatste gemeente zegt men *Pieternelle!*).

Te Denderbelle :

De kat en kan de muis nie krijgen!

Tweespraak :

— Piepenolle, wo woein-de?

— Binnen!

— Wat doe-je?

— Hespen en spinnen
Om mijne kost te winnen!

Ofwel voor dit laatste :

Pierlafluiten
En deer al hollekes kruipen!

Te St. Jans-Molenbeek :

Het spel heet er : *De kat en kan de muis nie vangen!* omdat de kinderen der ronde dit herhaaldelijk half zingend roepen, als het naloopen plaats grijpt.

Tweespraak :

— Peeternelle, wo woon-de?

— Hie binnen!

— Wa kun-de?

— Haspen en spinnen,
Flieren en fluiten
En deur al hollekes kruipen!

In 't Hageland (TUERL.) :

Piep piep!

Tweespraak :

— Piep! piep! Moeë zit-der? (*waar zit gij?*)

— Hie binne!

— Moeë zijt-der gisteren ouved geweëst?

— Uit minne!

— Wat hedt-de gij doue geliëd? (*geleerd?*)

— Piepen en fluiten
En deur alle kökkes (*openingen*) kruipe!

— Pipt inne kiër, da'ch 't huër! (*dat ik het hoore!*)

— Piep!

Te Werchter luidt de tweespraak :
— Piep! piep! wou zit-de?
— Hiebinne!
— Wa kinne?
— Piepen en floaten,
En deu alle kökkes kroapen!
— Piept es da'k et hoeër...

Doch het naspel is meer ingewikkeld :

Nu tracht de buitenste speelster de binnenste te vatten, en is dit gelukt, dan gaan zij beiden in tegenovergestelde richting rond den kring, en bij de eerste ontmoeting zeggen zij :

Zijn de lepels gewasse?
Nië! ze liggen in d'asse! (1)

En bij de tweede :

Zijn de forkette geschoed? (*geschuurd?*)
Nië! ze liggen in 't roet! »

Bij de volgende ontmoeting zeggen zij elkander scheldwoorden, stooten eindelijk een der kinderen van den kring er binnen en trekken een ander er buiten, terwijl zij zelf de ledige plaats innemen, en 't spel begint opnieuw (TUERL.).

Te Esschene (bij Denderleeuw) :
Pieternelleken, wou woein-de?
Tweespraak :
— Pieternelleken, wou woein-de?
— Hie binnen!
— Wou hed-de gisteren ouved geweest?
— Te vraën!
— Bij wa?
— Bij scherre-werre-wa,
Ding-ding-dood!

---

(1) Verg. het Vleermuisrijmpje.

— Kin-je mij kraigen (*krijgen*)
'n Ket (*kert*) in mijn oor!

Mist de achtervolgster het gevolgde spoor, dan roepen de kinderen der ronde :

« Holle gemist! Holle gemist!
Ouï! ze most te vraë goun!
Ouï! ze most te vraë goun! »

Te Strombeek :

Piepelinne, waar woon-de?

Tweespraak :

— Piepelinne, waar woon-de?
— Hier binnen!
— Wa kun-de?
— Hespen en spinnen!
— Wat heb-de gisteren avond gedaan?
— G'eten en gebeten!
En de rest en moe-de nie weten!

Te Liedekerke :

Piepenolle (*of Pieternelle*) *wor oein-de?*

Tweespraak :

— Piepenolle, wor oein-de?
— Van binnen!
— Wa kin-je?
— Hespen en spennen!
— Wor hê-je gistere geweest?
— Te vrij'n!
— Bij wa?
— Bij ons kat (*of :* onzen hond, enz.)!

Te Itegem :

Piepke, waar zit-te?

Tweespraak :

— Piepke, waar zit-te?
— Hier binnen!

— Wa kun-de?
— Haspelen en spinnen,
Piepen en fluiten
En door alle hollekes kruipen!

Te Hoogstraten:
Piepeling, waar zij-de?
Tweespraak:
— Piepeling, waar zij-de?
— In mijn hol!
— Wat doe-de daar?
— Zingen en fluiten
En door alle hollekes kruipen!

Te Heist-op-den-Berg en te Boisschot:
Piepenolleke, waar zit-te?
Tweespraak:
— Piepenolleke, waar zit-te?
— Hier binnen!
— Wa kun-de?
— Haspelen en spinnen!
— Wa nog?
— Piepen en fluiten
En door alle hollekes kruipen!

Te Denderhoutem:
Piepenol, wou woein-de?
Tweespraak:
— Piepenol, wou woein-de?
— Hier van binnen!
— Wa doe-je daar?
— Hespen en spennen!
— Wa doe-je daar nog?
— Dat 't a affaires nie en zijn!

Te Daknam en te Exaarde:
Pieternelleken, wor weun-de?

Tweespraak :
— Pieternelleken, wor weun-de?
— Hier binnen!
— Wa kun-de, *of :* wa doe-de?
— Stoppen en nuiën, *of :* haspen en spennen!
En mijne kost wennen!
— Wa nog?
— Dat 't a zoukes nie en zijn!

In VT, V, 74 heet het spel :
Piepenelle! (Ook zonder plaatsaanduiding).
De tweespraak luidt er :
— Piepenelle, waar weun-de?
— Hier al binnen, menéer!
— Wat kun-de?
— Piepen en fluiten
En door alle hollekes kruipen!
— Piept eens in mijn oor,
Dat ik het hoor!
— Tjiept in mijn oor!

Gedurende de keus, welke de twee eerste spelers doen, na het loopen, zingen de andere, die in de ronde staan :

« Ui-tjui! ze moeten gaan kiezen!
Ui-tjui! ze moeten gaan râan! »

Te Turnhout :
Piepevogelke, waar zijt ge?
Tweespraak :
— Piepevogelke, waar zijt ge?
— In mijn holleke!
— Wat doet ge daar?
— Piepen en fluiten
En door alle hollekes kruipen!
— Piep ne keer da'k het hoor!
— 'n Klets op uw oor!

Het spel wordt er ook, in den herfst, tusschen de boonstaken gespeeld.

Een kortere tweespraak werd ons uit dezelfde stad gezonden :

— Piepelingske, waar zij-de?
— In mijn holleken!
— Wat doe-de daar?
— Piepen en fluiten
En door alle hollekes kruipen!

Te Merchtem :

Pieternelle, waar woon-de?

Tweespraak :

— Pieternelle, waar woon-de?
— Hier binnen!
— Wat doe-je?
— Hespen en spinnen!
— Waar ligt a bloed?
— Achter mijne voet!
— Waar ligt a schuim?
— Achter mijnen duim!
— Waar ligt a blad?
— Achter mij gat!
— Wat hê-je eergistere gedaan?
— In de moelie gescheten en nie uitgelekt!

Als de vervolgster het spoor der muis verliest, roept men :

« Moeierken, moeierken!
De pap ziedt over! »

Plaatsvervangsters worden, in zulk geval, aangeduid.

Te Assche (wijk Asbeek) :

Tweespraak :

— Piepernelleken, wou woein-de?
— In mijnen hoek!

— Wat doe-je daar?
— Hespen en spinnen
Om mijne kost te winnen!
— Wat hê-je gistere gedaan?
— Mij vader en mij moeder 't vel afgedaan!
— Wou ligt 't bloed?
— Achter mijne voet?
— Wou ligt 't blad?
— Achter mij gat!
— Wou ligt 't schuim?
— Dou lig 'et?

En tevens spuwt het kind op den grond.

Hier is het slot van het spel als volgt:

Zoodra Piepernelleken door de achtervolgster aangeraakt is, begint de kring te draaien, zingend:

« Kees, kees, bollekes-kees!
'k Weet nie wat ik kiezen zou:
Botermelk of keezewei?
Kees! »

Op dat woord laten de kinderen zich op hunne hurken zakken; twee speelsters worden uitgekozen en het spel herbegint.

Te Ninove:

Piepernellen, wou woein-de?

Tweespraak:

— Piepernellen, wou woein-de?
— In mijnen hoek!
— Wat doe-je daar?
— Hespen en spennen
Om mijne kost te wennen!
— Wat hê-je gistere gedaan?
— Mij vader en mij moeder 't vel afgedaan!
— Waar ligt 't bloed?
— Achter de goet (*goot*)!

— Waar ligt 't werk?
— Achter de kerk!
— Waar ligt 't geld?
— Op het veld
Onder de rooster geteld!

Het wordt hier een heele rooverhistorie!

Te Appelterre luidt de tweespraak:

— Rood vier!
— We kommen uit dees kwartier!
— Waar is 't bloed?
— Onder mijne voet!
— Waar is 't schuim?
— Onder mijnen duim!
— Waar is 't geld?
— 't Ligt gereed op de tafel geteld!

Te Neigem en te Meerbeke:

Kat-en-muis!

Tweespraak:

Buitenmeisje (de muis): Hoepentoep!

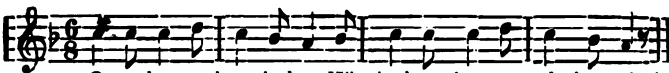
Buitenmeisje (de kat): Wa zij-de veur ne snoek?

— Den ezelman!

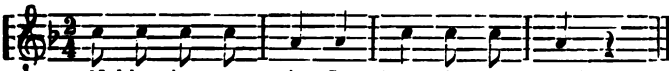
— Piept ne keer dan!

— 'k Hem vandaag en gisteren g'heel den dag gepiept!

Als de kat eens de muis laat ontstnappen, waar ze kans had ze te grijpen, zingt de ronde tergend:



Kruipt de achtervolgster door een verkeerd gaatje, dan zingt dadelijk de ronde:



(Zie verder het bruggespel: *Hoepentoep*).

Bijna evenzoo te Lieferingen.

Tweespraak :

Buitenmeisje : Hoepentoep!

— 'k En ben geene snoek!

— Wa zij-de dan?

— Nen ezelsman!

— Piept dan ne keer!

— 'k Hem vandaag en gisteren nie anders gedoin as gepiept!

Loopt de kat mis, zoo zetten de andere kinderen zich neer om het spel af te breken, roepende : « Holleke gemist! » — Is de muis gepakt, dan staakt men ook het spel, roepende : « Z' is gepakt, z' is gepakt! » — De twee loopers kiezen, terwijl de ronde zingt : « Ze kiezen altijd! » of : « Ze vrijen altijd! »

Ook zoo te Oelter :

Tweespraak :

— Hoepentoep!

— 'k En ben geene snoek!

— Wa zij-je dèn?

— E visselken!

— Piept ne keer!

— 'k En zoo (*zou*); 'k hem gisteren g'heel den dag gepiept!

Te Jette roepen de kinderen van de ronde, als de muis gepakt is :

« Verloren, verloren!
De kat zit op den toren! »

Ondertusschen wordt de keuze gedaan voor het volgende spel.

In Noord-Brabant (VL, X, 91) heet het spel : *Piepemollen*, ww.

De tweespraak luidt er :

— Piepemol, waar zit ge?

— In mijn hol!

— Wat doet ge daar?
— Piepen en fluiten
En door al die hoolkes kruipen!

Gedurende het naloopen, zingt de ronde : « De kat die kan de muis niet krijgen! »; de kat roept : « miauw! », de muis : « piep! ».

Vóor het spel kiest elke speelster zich een makkertje, zoodat de kinderen bij paren staan. Het eene paar vervangt het andere, en als al de paren geloopen hebben, is het spel geëindigd.

AANMERKINGEN.

Namen van het zeer verbreide loopspel :

Kat (De) en kan de muis nie krijgen! Denderbelle.

Kat (De) en kan de muis nie vangen, Molenbeek-Brussel.

Kat-en-muis, Neigem, Meerbeke (Ninove), Oelter.

Katjen-achter-muizeken! Gent.

Piep! Piep! Hageland, Werchter (TUERLINCKX).

Piepeling, waar zij-de! Hoogstraten.

Piepelingske, waar zij-de! Turnhout.

Piepelinne, waar woon-de! Strombeek.

Piepemollen! ww. Noord-Brab. (VL. X, 91).

Piepenelle, wo woein-de! Herdersem.

Piepenol, wou woein-de! Denderhoutem.

Piepenolle, wor oein-de! Liedekerke.

Piepenolleke, waar zit-te! Boisschot, Heist-op-den-Berg.

Piepernelle(ke)n, wou woein-de! Ninove, Assche (Asbeek).

Piepevogelke, waar zij-de! Turnhout.

Piepke, waar zit-te! Itegem.

Pieternelle, waar woon-de! Massemen-Westrem, Heldergem, Meldert, Lebbeke, Merchtem. — VAN VLOTEN, bl. 25.

Picternelle, wor oein-de! Denderleeuw.

Pieternelleken, wor weun-de! Daknam, Exaarde.

Pieternelleken, wou woein-de! Esschene.

Snoek-snoek! midden in de broek! DIJKSTRA, I, 232. Fr. *Chat et souris* (Brussel).

Zie over dit spel : GUTSMUTHS, bl. 243; BÖHME, *Katze und Maus,* bl. 567; ROCHHOLZ, bl. 412, nr 30.

c. — Neusdoeksken-achter-'t gat!

Jongens en meisjes.

Een algemeen verbreid spel.

1. De kinderen vormen een kring en staan hand

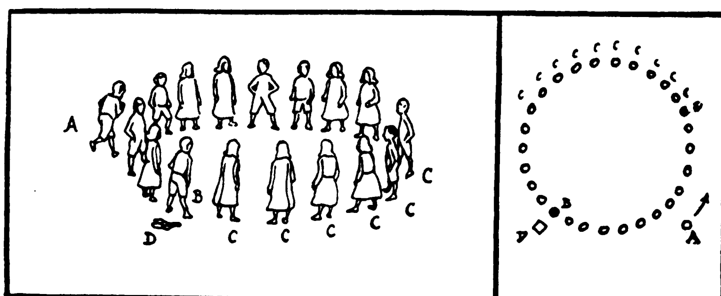


Fig. 20. — A, het kind met den neusdoek; B, het kind dat moet naloopen; CC, de ronde; D, gevallen neusdoek.

aan hand, met het aangezicht naar het midden gericht. Het is verboden om te zien.

2. Een kind, dat er *aan* is, gaat stil rond dien kring met een neusdoek in de hand en laat heimelijk dezen achter een der spelers vallen.

3. Wordt deze niets gewaar en kan de rondloopende bij hem terugkomen en de hand op zijn rug slaan, zoo is de eerste gevangen : hij moet in den kring gaan staan, 't is een *keers* (1).

(1) In 't Fransch ook *chandelle* (Brussel). Aldus ook te Jette en te Schaarbeek-Helmet.

4. Wordt hij dit gewaar, zoo raapt hij ijlings den neusdoek op en begint achter den « rondgaander » te loopen; is deze, vooraleer gevat te zijn, op de plaats van den eerste, zoo mag hij er blijven en de eerste moet met den neusdoek rondgaan.

5. Doch kan de speler, achter wiens rug de neusdoek gevallen is, den rondgaander treffen vooraleer deze de openstaande plaats bereikt heeft, zoo is de rondgaander gevangen en hij moet in den kring gaan staan.

6. Op veel plaatsen moet de achtervolgde maar één keer rond den kring loopen om vrij te zijn; op andere plaatsen (Zegelsem b. v.) driemaal. Het naloopen duurt in dit geval langer.

7. Het spel is uit, zoodra er te veel kinderen — *keersen* — in het midden staan, en er te weinig overschieten om een voldoenden kring te vormen.

(St. Jans-Molenbeek).

Aanmerkingen.
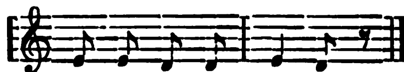
Op de hierboven opgegeven wijze wordt het schoone spel wel het meest gespeeld, doch eenige bijzonderheden dienen hier vermeld te worden.

1. De rondgaander of neusdoekdrager zingt te zamen met de kinderen der ronde (of wel alleen soms):

Te Zegelsem :

« Lika-lika-lomme,
Kijkt er niemand omme?
De klippel die valt,
De klippel die valt! »

De twee eerste verzen zingt men; de rest wordt meer gesproken.



Te Munkzwalm :

« Likke-likke-lomme,
Kijkt er iemand omme,
De klippel zal gaan kommen. »

Te Ste-Maria-Laathem :

« Blie-blauw-blomme!
Kijkt er niemand omme?
Al die ommekijkt, krijgt ne slag! »

Of :

« Blie-blauw-blomme,
Kijkt er niemand omme?
Kijkt er niemand af!
'k Geef hem ne groote paf! »

Te Mullem evenzoo, doch de laatste regel is :

« Op nen botte paf! »

Elders :

« Blie-blauw-blomme!
Kijkt er niemand omme?
Blie-blauw-blij!
Kijkt er niemand achter mij! »

(VT, I, 4).

Te Gavere en te Semmersake :

« Blie-bla-blomme!
Kijkt er niemand omme?
Kijkt er niemand naar?
Blie-bla-blomme,
Die ligt daar! »

Te Massemen-Westrem :

« Blie-blâ-blomme,
Kijkt er iemand omme?
Hij zal wel weten waaromme! »

Te Mariakerke-bij-Gent :

« Klijpken, klijpken, blomme!
Kijkt er iemand omme,

Kijkt er iemand naar,
Die krijgt ne groote slag al op zijn haar! »

Te Zandbergen, eenvoudiger (enkel de rondgaander):

« Al die ommekijkt,
Die krijgt ne slag, ne slag,
Nen donderslag! »

Te Denderleeuw (rondgaander alleen):

« Al dat omziet,
Holleken-daven! »

Daven = duwen; dus: wie omziet, zal ik op zijn holleken duwen, d. i. op zijn gat slaan.

Te St. Lievens-Essche (rondgaander alleen):

« Kijkt niet omme,
De klippel die komt! »

Te Drogenbosch:

« Al die ommekijkt,
Krijgt op zijn gat! »

Te Herdersem (rondgaander alleen):

« Al dat omziet
En krijgt hem niet! »

Te St. Elooi's-Vijve:

« Lenie-lenie-tjip, tjip, tjip! »

Te Daknam:

« Lêere-lêere lap!
Al die omkijkt,
Krijgt ne lap! »

Te Sint-Antonius-Brecht luidt het:

« Klare-klare-mosselare!
Al die omziet, krijgt nen dare! »

(CORN-VERVL.).

Te Turnhout :

« Bulleken, bulleken achter 't gat!
'k Heb maar een paar schoentjes g'had!
Een paar lêeren,
Een paar stoffen!
Trepken op, trepken af,
Wört (*werpt*) het bulleken achter 't gat! »

Te Westmalle :

« Tik-tak!
Neusdoek achter 't gat!
Al wie omkijkt,
Krijgt een lap! »

Te Antwerpen zingen de rondgaander en de ronde afwisselend :

Moderato.

Wat groeit er in mij - nen hof? A - juin.

Allegro.

Al die om - ziet, die krijgt hem niet, die krijgt hem niet,

al die om - ziet, die krijgt hem niet.

Rondloopster : Wat groeit er in mijnen hof?
De ronde : Ajuin!
Al die omziet,
Die krijgt hem niet! (*bis*).
Al die omziet,
Die krijgt hem niet!

Te Jette, insgelijks een wisselzang :

M. R.

Wat groeit er in mij - nen hof? A - juin. Wat

Snel.

is 't er fijn en grof? A-juin. Al die

om-me-ziet, die krijg 'et niet, die krijg 'et niet, Al die

om-me-ziet, die krijg 'et niet.

Wisselzang ook te Lebbeke :
Meisje : Ik joug, ik joug.
Ronde : Wa joug-de?
Ne roovos!
'k Leg mij gouren
Op mijn snouren
En al dat omziet,
't Zal op zij gat vouren!

Te Liedekerke eveneens :
De ronde : Rooën bou(r)d, wat hê-j'oun?
De rondloopster : Kasen en schoenen gelijk 'n ander,
Om mee over strout te goun!

Hier is het voldoende dat de achtervolgster de achtervolgde met den geworpen neusdoek kunne treffen.

Zie verder : *Roeien haan,* een spel uit Lommel.

Te Iddergem (rondgaander alleen) :
« Ik hem hem gekocht,
Ik hem hem gebrocht!
'k En hem vandoug mor één pour
Kasen en schoenen gemokt! »

2. Een paar varianten :
Te Zedelgem draait de kring rond en de neus-

doekdraagster blijft stil staan (overal elders is het tegenovergestelde).

De ronde zingt :

« Vuile, vuile mutse!
'k Smijt ze dat ze schudse!
Me zu'n ze niet lange meer dragen :
Van nu tot vastenavond!
Vastenavond is lang gepasseerd.
Me zu'n hier driemaal rondgaan.
Driemaal rond : is éene kee (*keer*)!
Pakt de sloter al van de zee,
Om de zee te sluiten
Van binnen en van buiten,
Dat er niemand in en kan,
Of 't zij Pietje de voereman
Met zijn lange tuitemutse an! »

Terwijl de kring rondzwiert, slaat de alleenstaande met den neusdoek op hunnen rug. Als het liedje uit is, hurkt de kring neder en zwijgt. Nu gaat de neusdoekdraagster driemaal rond den kring, en den 3ⁿ keer legt ze den zakdoek op de schouders van 't een of 't ander kind, dat op zijne beurt buiten den kring moet staan — en 't spel herbegint.

(VT, VI, 150-151).

Te Lommel (*'t Dagh.* IX, 29) wordt het een soort van raadspel :

Roeien haan!

Verscheidene meisjes gaan in een kring zitten. Eén kind gaat er rond en gooit een zakdoek (die door de anderen opgeraapt wordt) en raadt wie hem heeft. Indien het misraadt, moet de bezitster van den zakdoek op hare beurt (1) rond den kring loopen.

---

(1) Dit alles staat niet heel duidelijk beschreven.

Alvorens te raden, zegt men driemaal het volgende versje op :

« Roeien haan!
Wat heet hem aan?
Kasen en schoen
Glik alle boeremeskes doen!
He heet den hièlen nacht gewakt en gebrakt (*gebrast*),
Nog geen één paar schoen gemakt!
Läpken hie, läpken dao!
Ich weet nie waar ich me päksken lâten zal! »

Verg. VAN VLOTEN, bl. 113, nrs 2-3.

3. Het spel eindigt :

1° *Met pand te geven.* St. Elooi's-Vijve, Daknam, Merchtem, Welle, Denderleeuw, Heldergem, Waarbeke.

2° *Met door de spitsroeden te loopen.* Antwerpen, Hoogstraten, Itegem, Turnhout, Hekelgem. — Te Turnhout schieten er maar 2 spelers over. Deze staan tegenover elkander met een geknoopten neusdoek in de hand, en de anderen, de verliezers, moeten er door loopen, en krijgen ferm klop! — Te Antwerpen en te Hekelgem speelt men tot de helft der spelers er aan is; de verbergers moeten dan door de spitsroeden.

3° *Met over de lijn te trekken.* Munkzwalm, Liedekerke en soms te Hekelgem. — Te Munkzwalm zijn de laatste twee spelers *engel* en *duvel.* De andere gaan zitten en bedekken hunne kousen. De engel tracht de kleur dier kousen te raden, en zóo ontstaan er 2 kampen, die dan over de lijn trekken. — Zie *Bruggespelen.*

4° *Met af te kappen.* Molenbeek-Brussel. — Als de kring te klein wordt, roept men : « afkappen! ». Ze loopen naar elkander toe en kappen op elkanders handen, armen en rug, enz. Daarmede is het uit.

4. Wie er te Molenbeek-Brussel *aan* is, moet in het midden gaan staan, *keers zijn;* te Schaarbeek : *keerske zijn.*

Te Jette : hij moet in de ronde het *keersken houden.*

Te Hekelgem : hij moet *duvelken* zijn.

Te Neigem : hij is *rot!*

5. Overal in Zuid-Nederland wordt het spel door middel van een *neusdoek* gespeeld; doch verscheidene van de opgegeven rijmpjes bewijzen dat men het vroeger op een ruwer manier uitvoerde. Te Zegelsem en te St. Lievens-Essche spreekt men nog van een *klippel,* te Mariakerke-bij-Gent van een *klijpken,* te Daknam van een *lêeren lap,* te Turnhout van een *bulleken* (?), te Zedelgem van een *mutse.*

KIL. heeft: *funiculus,* d. i. een koordje; *muccinium,* neusdoek; *pila,* bal ; JUNIUS : *neusdoek* en *koordje;* POLLUX : σχοινίον, koordje.

6. Namen van het spel.

Blie-blauw-blomme doen, St. Maria-Laathem (VT, I, 3), Semmersake, Massemen-Westrem.

Bulleken-achter-'t gat (*spelen*), Turnhout.

Doekje-leggen, BOEKENOOGEN, *Rijmen,* 44.

Het rijmpje luidt er :

« Ei kok een ei, de kok zal leggen!
Als hij legt wat legt hij dan?
Blauwe eiers, enz. »

Doekske-achter-'t gat (*spelen*), Turnhout.

Eiken-leggen, St. Nicolaas (VT, II, 8). Het *eiken* is de neusdoek, en de rondloopster de *henne.* Zie *Kop, Hintsje.*

Hintsje bilizze! Friesland (DIJKSTRA. I, 239).

De rondloopster zingt er :

« 't Hintsje wol lizze,
Ik doarst it net sizze.
Kyk efter jou,
Kyk foar jou,

Kyk oan de beide siden fen jou! »

Dat is :

« 't Hennetje wou leggen,
Ik dorst het niet zeggen,
Kijk achter u,
Kijk voor u,
Kijk aan de beide zijden van u! »

Men zingt ook :

« Doekje belegge
Kan niemand zegge.
Kyk voor jou,
Kyk achter jou,
Kyk an je beide ziden.
Het doekje is mij ontgliden! »

Ofwel aldus :

« Et hintsje wou leggen
En dust et niet zeggen.
't Leit nog niet.
Kyk van achteren,
Kyk van foaren,
Kyk van beide ziden.
Laet et doekje maer gliden,
Maer gliden! »

Hutsekluts-spelen, DE BO.

Jagerke-spelen, Liedekerke. Naam thans in onbruik geraakt.

Ketje, sletje achter 't meiske! Noord-Brabant (VL, X, 94).

Klare-klare-mosselare! St. Ant.-Brecht (VL, I, 87).

Klijpken-klijpken-blomme! Mariakerke-bij-Gent.

Cop cop heeft geleyt! « Hoc est, Gallina exclusit ouum ». JUNIUS, i. v. *Schœnophilinda*.

Kop kop heeft ghe-legt. KIL. die het als Hollandsch beschouwt. « *Holland. q. d.* Gallina exclusit ouum. Schoenophelinda. Ludus cum confessum puerorum

circulo sedentium obit vnus, funiculumque, muccinium, aut pilam aliudve quid apud unum aliquem deponit, qui si dolum non præuiderit antequam circumcursarit ille, vicem illius obire cogitur : *Brabantis. Stootballen.* »

Lêere-lêere-lap! Daknam.

Lenie-lenie, tjip, tjip, tjip! St. Elooi's-Vijve.

Lika-lika-lomme! Zegelsem.

Likke-likke-lomme! Munkzwalm.

Neusdoek- of *zakneusdoek-achter-'t gat* (*leggen*), Lebbeke.

Neusdoek-(*spelen*), Ieperen.

Neusdoek-(*leggen*), Zandbergen.

Neusdoeksken-achter-'t gat (*leggen*), Merchtem.

Neusdoeksken-achter-'t gat (*spelen*), Molenbeek-Brussel, Schaarbeek, Huisingen, Esschene, Neigem, Oelter, Appelterre, Welden, Munkzwalm, Gent, Westmalle, Heist-op-den-Berg.

Neusdoeksken-achter-'t gat (*roeien*), Herdersem.

Neusdoeksken (*leggen*), Gavere, Lieferinge.

Neusdoeksken (*spelen*), Heldergem, Molenbeek-Brussel.

Roeien haan-(*spelen*), Lommel (*'t Dagh.* IX, 29).

Rooën baa(*r*)*d-spelen*, Liedekerke.

Rooën haan-(*spelen*), Waarbeke, Nieuwenhove.

Rolleken-rolleken-achter-'t gat! Hoogstraten.

Rooverke-jagen, Hekelgem.

Roovos-jagen, Lebbeke.

Sletje, sletje-achter-'t getje! Noord-Brabant (VL, X, 94).

Stootballen, ww. KIL.

Teschneusdoek-achter-'t gat! St. Truiden.

Toafelbredje-rond! MOLEMA (Naschrift).

Zakdoek-achter-'t gat (*leggen*), Boisschot.

Zakdoekje-leggen, VAN VLOTEN, 113.

Zakdoeksken-achter-'t gat! Antwerpen, Jette.

Fr. *Jeu du mouchoir.*

Men raadplege over dit spel : VAN VLOTEN, 113 ; DE COUSSEMAKER, nr 102 ; *Am Urquell,* V, 172 ; DROHSIHN, nrs 300-301 ; BÖHME (1), *Plumpsackverstecken, Der Fuchs geht 'rum,* bl. 556-559 ; ZINGERLE, 41 ; MONE, *Anzeig.* 1839, Sp. 395 ; WOESTE, (*Germania,* IX, 288) ; GUTSMUTHS, *Der Plumpsack geht um, Hund und Schafe, Hühnchen hat gelegt, der Lunzi chunt* (in Zwitserland), bl. 245 en vlgg. GEORGENS, *Seht euch nicht um!* bl. 214 ; ZÜRICHER, *Lumpe lege,* n° 993 ; GOMME, i. v. *Drop Handkerchief* ; JUNIUS, *Schoenophilinda.*

Het spel is oud; men vindt reeds eene korte beschrijving bij POLLUX, IX, 115. Wij geven ze hier naar BECQ DE FOUQUIÈRES, bl. 91 : « On forme un cercle autour duquel tourne un des enfants ayant à la main une petite corde qu'il cherche à placer auprès d'un des joueurs, à l'insu de ce dernier; si en effet celui-ci ne s'en aperçoit pas, il est condamné à faire le tour du cercle, en courant et en recevant des coups de corde; mais s'il s'en aperçoit, c'est lui au contraire qui poursuit tout autour du cercle, en le frappant, le joueur qui a maladroitement placé la corde. » — In de Glossen van het klooster Reichenau (13e eeuw) heet het spel : *Gurtulli, trag' ich dich* (GUTS-MUTHS, 245).

d. — Kat-en-Muis!

Dit Schaarbeeksche spel vormt een overgang tusschen *Pieternelle!* (Zie hooger) en *Neusdoekje-achter-'t gat!*

De kinderen vormen eene ronde.

---

(1) Waar heeft BÖHME gezien, dat men dit spel in Holland « *de Vlugt* of *Sackjagen* » heet? of nog : « den Sack te dragen ? »

Een loopt rond en laat een neusdoek vallen achter den rug van een kind, dat het eerste naloopt.

Doch het achtervolgde loopt niet alleen rondom den kring; het springt er in, sluipt er uit, enz. steeds achtervolgd door het tweede kind.

Gedurende dit loopen, zingt men :

« De kat en kan de muis nie krijgen! »

Wordt de muis gevangen, dan heet het :

« Verloren, verloren!
De kat zit op den toren! »

(Schaarbeek-Helmet).

Men vergelijke : *Cat after Mouse* (GOMME).

e. — **Potteke mee blauw' oogen!**

Meisjesspel.

1. De meisjes maken een kring. Zij houden met beide handen eene koord vast, waarvan de twee uiteinden aaneengeknoopt zijn. De koord maakt dus insgelijks eene ronde, zij wordt door de speelsters gespannen gehouden.

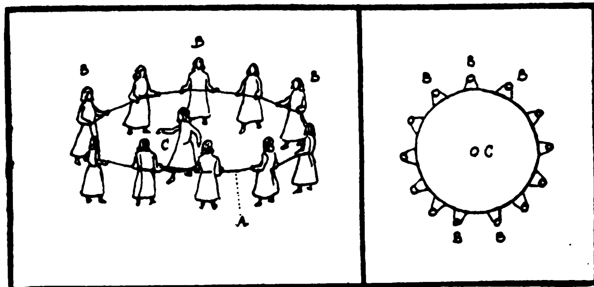


Fig. 21. — A, de koord; BB, de ronde; C, het middelste meisje.

2. In het midden staat het meisje, dat er *aan* is.

3. Een meisje uit den kring vraagt haar :

« Wat kies-de? »

Antw. « Potteke mee blauw' oogen! »
Daarop zeggen al de anderen op maat :

« Potteke mee blauw' oogen!
Tikke-takke-toogen!
Grauw papier!
Wil-de nie werken,
Sjart-oe van hier! »

4. Nu tracht het middelste meisje eene der medespeelsters te vatten; doch deze mag alsdan de koord loslaten, om ze aanstonds daarna weer vast te nemen. Zoo loopt het middelste kind rond, in den kring, van het eene kind naar het andere.

5. Het meisje, dat *gepakt* is, moet nu in het midden gaan staan, en het spel herbegint.

Antwerpen (VL, III, 101).

AANMERKINGEN.

1. Hetzelfde spel wordt door jongens, op gelijke doch op woester manier gespeeld.

Het heet er : *Rotte, rotte schelvisch!* Dit is ook de naam van den jongen, die in het midden staat. Het is tevens het tergend roepwoord der kinderen, die de ronde maken.

Antwerpen (VL, III, 126).

2. Verg. DRAAIJER, Deventer : *Tikketakketoge,* met dit rijmpje :

« Haok en 'n oge!
Tikketakketoge!
Goldpapier
Van Tîrelierelier! »

f. — Klakske!

Jongensspel.

1. Al de spelers geven hunne klak; men stapelt al die hoofddeksels, torensgewijze, zoo hoog mogelijk opeen.

2. De jongens geven nu elkander de hand en vormen een kring rond de klakken, en loopen en dansen er omheen.

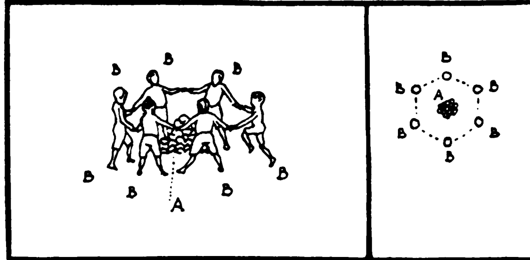


Fig. 22. — A, klakkentoren; BB, spelers.

3. Ieder tracht, in het ronddraaien, zijn gebuur tegen de klakken te trekken of te stooten; want hij, die eene klak doet vallen, is er *aan;* ook de speler, die loslaat.

4. Springt een speler, om de klakken niet te raken, over den toren, zoo moet hij er nogmaals, doch achterwaarts, over.

5. De spelers, die er *aan* zijn, verlaten den kring en wachten op hunne straf.

6. Het spel is uit, als de gansche hoop klakken omvergeloopen is.

7. De verloren spelers moeten door de *spitskar* met den laatsten verliezer aan het hoofd.

Antwerpen (VL, V, 72, en CORN.-VERVL. i. v.).

In het Land van Dendermonde bestaat een gelijkend spel :

Hamer, spie en blok!

Het wordt op dezelfde wijs gespeeld; doch de klakken zijn vervangen door een stoksken, dat in het midden der ronde rechtstaat.

Wie eerst het stoksken doet vallen, is de *blok;* hij gaat zich tegen een muur plaatsen.

Wie voor de tweede maal het stoksken doet vallen, is de *spie;* hij gaat bij den *blok* staan.

Wie voor de derde maal het stoksken doet vallen, is de *hamer.*

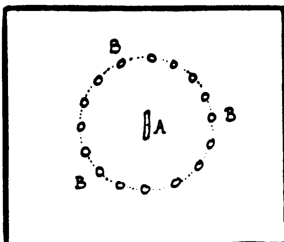


Fig. 23. — A, het rechtstaande stokje; BB, spelers.

Nu stelt de *blok* zich met zijn gezicht tegen den muur, de *spie* met gebukten hoofde tegen den rug van den *blok;* de winners nemen den *hamer* bij armen en lijf vast en stooten hem driemaal tegen den rug der *spie.*

Daarna herbegint het spel.

(VL, XI, 83).

Ook te Herdersem, te Hallaar en te Boisschot; in 't eerste dorp vroeger zooals te Antwerpen, thans gemeenlijk zooals rondom Dendermonde. In de twee andere dorpen heet het spel *Hamer en blok;* de « blok » staat er in gebukte houding met de handen op de knieën, en de « hamer » wordt opgetild en met zijn aars tegen dien van den « blok » geslagen. Verg. het *Kloefke-trekken* van Asper (VT, III, 252-253), waarmee het *Bessommeken* (bessempje)-*trekken* van Lieferingen overeenkomt, behalve het einde van 't spel : wie op den bessem getrokken wordt, neemt dien op en werpt hem naar een medespeler; wie geraakt wordt, is er *aan* en buiten spel. Anders is de werper er zelf *aan.* — Verg. GUTSMUTHS : *der Türkenkopf, Hammer, Klotz und Kelle, Ringender Kreis,* bl. 224; en ZÜRICHER, *Stäckli umwärfe,* nr 1020.

g. — Kind-verkoopen.

Meisjesspel.

De kinderen vormen een dubbelen kring, de kleinste naar binnen. De kleinste der medespeelsters staat alleen, buiten de dubbele ronde. Een meisje van den buitenkring, rechtover het kleine kind, slaat in de hand van eene medespeelster nevens haar; beiden loopen dan in tegenovergestelde richting rond. Wie 't eerst het kleine kind vat, bezit het. Het andere meisje zet nu het spel voort met de volgende medespeelster.

(Appelterre).

Dit spel schijnt ons onvolledig opgegeven.

Te Neigem speelt men een soort van spel, ook met twee kringen en de rondgaande speelster vraagt:

« Wat doe-je liefst?
A kind verkoopen
Of a beenen afloopen? »

Evenzoo te Assche, waar de aangesprokene antwoordt: « 'k Hem liever éen, twee och dra kee rond te luopen, as ma kind te verkuopen. »

h. — Twee aen een koort.

Wat voor een spel bedoelt CALOM hier?

Uit het gedicht, dat volgt, kan men opmaken dat twee jongens, door een touw aan elkaar gebonden, in het midden eener ronde staan en slagen krijgen van de « vrije lopers » of spelers.

« **Twee aen een koort.**

Siet wat jongens al beginnen,
Wat geneuchten sy versinnen,
Als sy maecken onder een,
Jeuchdich een verdrach gemeen.

Een moet in het midden blyven,
En dan hier dan ginder dryven,
  Nae een ander jongens wil,
  Die noyt ront om hem is stil.
Als sy 't saemen staen by paeren,
D'een den and'ren moet bewaeren,
  Door een tou gelycklyck vast,
  D'een nau op de ander past.
Vrye lopers met haer slaegen,
Rucken desen, ende plaegen :
  Die in 't midden sit meest lyt,
  En moet draegen grootste spyt
Hoe dat sloffer is de wachter,
Hoe hy wert gedoft onsachter,
  Als de stryder is gevat,
  Sit hy daer de lyder sat. »

E. — Loop- en Sprookjesspelen.

Er zijn eenige loopspelen, welke waarschijnlijk hunnen oorsprong aan een sprookje te danken hebben; het zijn om zoo te zeggen sprookjes, welke door de kleinen tot spel zijn vervormd. We wezen hierop reeds bij het spel der Koningsdochter (Zie hooger). *De volgende loopspelen mogen insgelijks als sprookjesspelen beschouwd worden.*

a. Manke Péken en varianten. — *b.* Wolf en schaap, en var. — *c.* Mutteke-jagen. — *d.* Kiekenen den kop afdoen, en var. — *e.* Het spel der tooverheks; varianten. — *f.* Mag ik mijn pijpken eens aansteken? Mag ik mijn haringsken eens braden? — *g.* Duvel-in-'t schapraaike! en var. — *h.* Moeder, wat zijt ge daar aan 't doen? — *i.* Konfituurspel.

---

a. — Manke-Péken.

Meisjesspel; jongens spelen echter soms mede.

1. Eene der speelsters is *Manke-Péken:* zij moet een oud kreupel manneken verbeelden en leunt op een stok.

2. Manke-Péken heeft een *kot* — d. i. een hoek, een muurkant of iets dergelijks.

3. Hij gaat naar de kerk en al de kinderen — de medespeelsters — willen medegaan. Doch, voorzichtigheidshalve, blijven zij eenige stappen achter hem, want *Manke-Péken* zou zich kunnen omkeeren en hun slagen geven.

Zij vragen :

— Manke-Péken, mag ik meegoun?

– Hê-j' a beste schoentjes oun?

— Jou!

– Hê-j' a beste roksken oun?

— Jou!

En *Manke-Péken* somt aldus al de kleedingstukken der medespeelsters op en allen antwoorden immer : « jou! »

Dan vraagt *Manke-Péken* nog ten slotte :

Zel-je gee protje louten?

— Nee!

4. Nu brengt een der kinderen met adem en lippen een geluid voort, als liet het een wind vliegen.

Manke-Péken, boos nu, keert zich om en vraagt :

Waë heet da gedoun?

— De kat!

Een tweede kind doet hetzelfde en antwoordt op de vraag van *Manke-Péken :* « Den hond! »

Een derde kind doet nog hetzelfde en als *Manke-Péken* zich nu weer omkeert en naar den dader vraagt, krijgt hij voor antwoord :

« Manke-Péken zelf. »

5. Nu loopt *Manke-Péken* achter de wegvluchtende kinderen. Krijgt hij er een, zoo doet hij het mede naar zijn kot. Daar moet het hem vergiffenis vragen over zijn onbeleefd gedrag.

En zoo gaat het spel voort.

6. De gevangen kinderen vragen vergiffenis; doch zij doen het soms op heel zonderlinge manier; bijvoorbeeld :

Vergiffenis, pardong!
Trekt mee Manke-Péken zijn lange tong!

Of :

A (*Al*) Muilom (1)
Alom,
En a Cathom (*wijk Cathem*)
Vedrom (*weerom*)!

7. *Manke-Péken* leest hun allen de les. En als zij er allen *aan* zijn, laat hij ze uit het kot en er komt een ander *Manke-Péken*.

(Denderleeuw).

AANMERKINGEN.

1. Het spel, bekend in gansch Vlaamsch België, wordt bijna overal op gelijke wijs gespeeld.

Eenige eigenaardigheden volgen.

* Te Sint-Jans-Molenbeek :

Nadat Péken alles over de kleederen der achtervolgsters gevraagd heeft, stelt hij een laatste vraag :

« Zul-de in mijn huis niet kàkken? »

En daar het antwoord nog : « ja! » is, loopt Péken achter de tergende schaar.

Ook de jongens spelen het hier. Doch terwijl Péken uitgegaan is, smijten zij vuiligheid in zijn huis (het *kot*). Péken, bij het terugkeeren, wordt dit gewaar en loopt achter de jongens. Hij krijgt er eenen.

Vraag. « Wie heet er mijn huis vuil gemokt?

Antw. « Ik! »

De gevangen jongen krijgt klappen en moet vergiffenis vragen.

** Te Antwerpen :

Oud-Pèken gaat er òok naar de kerk en de kinderen (ook jongens) vragen of ze mogen meegaan. Nu komen *Péken*'s vragen over de kleedingstukken.

---

(1) Langs het gewezen klooster van O. L. Vr. ter Muilen, te Liedekerke.

« Komt dan maar mee! » besluit Péken.
Doch een der kinderen laat een wind.
Wie doet dat? vraagt Péken.
— De hond!
— Jaagt hem de kerk uit!
Nog een wind!
— Wie doet dat?
— De kat!
— Jaagt ze de kerk uit!
Nog een!
— Wie doet dat?
— Oud-Péken zelf!
En het nazetten begint.

(VK, II, 90).

*** Te St. Elooi's-Vijve:
— Oud-Peetje, mag ik meegaan naar de messe?
— Heb-de uw beste kleerkes aan?
— Ja'm!
— Heb-de uw beste schoentjes aan?
— Ja'm!
— Ga-de geen protjes laten!
— Nee'm!
Ze vertrekken.
In de kerk:
— Ik heb e protje g'hoord!
— 't Was 't stoelje da kraakte!
Een nieuw!
— Ik heb e protje g'hoord!
— 't Was 't banksken da kraakte!
Een derde!
— Ik heb weer e protje g'hoord!
— 't Was menschevleesch da kraakte!
En het loopen begint.
**** Te Semmersake.
— Peetje, mag ik meegaan?

— Heb-de uw beste schoentjes aan!

— Ja! Enz.

Vóor de kerk gekomen, vraagt Peetje :

— Zul-de in de kerk niet sch...?

— Neen ik!

In de kerk vallen ze op de knieën.

Al de kinderen doen met den mond :

« Poe... poe... poe! »

En loopen weg.

***** Te Mariakerke-bij-Gent wordt er van de kerk niet gesproken.

Na de ondervraging over de kleederen, vraagt Peetje :

« Zul-de brave zijn? »

Als antwoord trekken de kinderen aan zijn kleeren en loopen daarna weg.

****** Te Turnhout :

Hier is het een *Oud-moederken* en ze gaat naar de kerk.

— Oud-moeierken, meugen we mee naar de kerk gaan?

— Hed-de schoon kouskes aan?

— Ja! Enz.

« Ge meugt mee naar de kerk gaan! »

Hier knielen zij. Eenige kinderen zeggen :

« Krak! krak! »

— Wie doet dat?

— Den hond die bast!

Opnieuw :

« Krak! krak! »

— Wie doet dat?

— De stoel die krokt (*kraakt*)!

Opnieuw :

« Krak! krak! »

— Wie doet dat!

— Moeierken zelf!

En het loopen vangt aan.

******* Te Sas-Slijkens (Oostende) tergen de kinderen *Grootvader* al roepend :

« Grootvader heeft ne kogel in zijn gat!
En hij kan nie zeere loopen :
Zijn gat zit vol sirope! »

2. Namen.

Grootvader (*spelen*)! Sas-Slijkens.

Manke-Cies (*spelen*), St. Lievens-Essche.

Manke-Mie (*spelen*), St. Lievens-Essche, Waarbeke.

Manke-Péken (*spelen*), Merchtem, Molenbeek-Brussel, Denderleeuw.

Manke poot, mag ik meegaan? Heldergem.

Manke poot (*spelen*), Heldergem.

Meetje (*spelen*), Nieuwenhove.

Moeder, mag ik meegaan naar de me(*rk*)*t?* Esschene.

Moederken (*spelen*), Neer-Oeteren.

Oud-Méken (*spelen*), Hekelgem.

Oud-Moeierken (*spelen*), Turnhout.

Oud-Peetje (*spelen*), St. Elooi's-Vijve.

Oud-Péken (*spelen*), Lieferingen, Neigem, Zandbergen, Meerbeke, Oelter, Denderhoutem, Okegem, Meldert, Baardegem, Massemen-Westrem, Daknam, Antwerpen.

Oud-Péken, mag ik meegaan naar de kermis? Daknam.

Oud-Petje (*spelen*), Werken (VT, VI, 74).

Peetje-Fijland (*spelen*), Gavere.

Peetje, mag ik meegaan? Gent, Semmersake, Zegelsem.

Peetje-Parúke (*spelen*), Munkzwalm. — *Parúke* = pruik.

Peetje-van-den-Neuker, mag ik meegaan? Appelterre.

Péken, of *Péken-aris* (*spelen*), Ternath, Liedekerke.

Péken, mag ik meegaan? Denderhoutem, Oelter, Lieferingen, Drogenbosch, Jette.

Peken-Ramenasj (*spelen*), Schaarbeek, Jette.

Petje-Krukke (*spelen*), Thorhout (VT, VI, 74).

Zie *'t Dagh.* XI, 87; VK, II, 90; VT, VI, 74.

b. — Wolf en Schaap!

Jongens- en meisjesspel.

1. Er is een *schaapherder* en een *wolf;* de andere medespelers zijn de *schapen.*

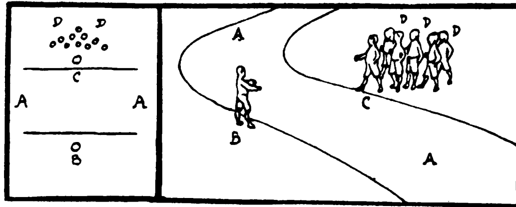


Fig. 24. — AA, straat; B, wolf; C, schaapherder; DD, schapen.

2. De wolf (B) staat op den eenen kant der straat; de herder (C) met zijn schapen (DD) op den anderen.

3. De wolf roept :

— Schaapherder, laat uw schapen uit!

Antw. — De wolf zal ze bijten !

— Hij heeft geen ijzeren tanden!

4. De herder laat zijn schapen uit, die zich in alle richtingen verspreiden, onder het geroep van :

« Blae, blae! schapeke-blae! »

De wolf loopt er achter en vangt ze.

Antwerpen (VK, II, 91).

AANMERKINGEN.

1. Varianten der tweespraak :

* Te Heist-op-den-Berg en Hallaar : *Wolf-doen!*

Tweespraak tusschen wolf en herder (hij heet hier : *Hendrik*) :

Wolf. — Hendrik, laat uw schaapkes los!

Herder. — De wolf zal ze bijten!

— Hij heeft geen tanden!

— Wat heeft hij dan!

— IJzeren handen!

— Pak ze dan!...

De kinderen gaan nu loopen, het geluid van den wolf nabootsend. Het eerste kind, dat den wolf bemerkt, roept :

« Wolf gezien! »

En allen snellen daarop naar den stal terug. De wolf stuift hen achterna. Wie gevat wordt, wordt mede wolf!

** Te Herdersem luidt de tweespraak :

W. — Schèper, worom en lot-j' a schopkes nie uit!

H. — Omda 'k benauwd ben van de woelf!

W. — De woelf zit in 't riet,
Hij en hoort och en ziet,
Och en hee niet!

Aldus ook te Moorsel.

*** Te Lebbeke en te Denderbelle gelijkt de tweespraak op die van 't spel *Pieternelle*. (Zie hooger.)

W. — Schèper, schèper, worom en kom-de mee a schopkes nie uit?

H. — Omda 'k benauwd ben van de weerwolf!

W. — Wou leit 't bloed!

H. — Achter mijne voet?

W. — Wou leit 't schuim?

H. — Achter mijnen duim!

W. — Wou leit 't geld?

H. — Allemor achter de kerk op nen hoop geteld!

Hier is de dief een weerwolf (ook aldus bij Dr. OPPREL, in Oud-Beierland).

**** Nagenoeg dezelfde tweespraak in eene variante uit VT, IV, 55 (zonder plaatsaanwijzing) :

W. — Schaapherder, waarom laat ge uw schapen niet uit?

H. — 'k Ben benauwd van meneer de wolf!
W. — Meneer de wolf zit in 't riet!
H. — 'k Geloof u niet!
Waar is 't merk (1)?
W. — Achter de kerk!
H. — Waar is 't bloed?
W. — Achter mijne voet!
H. — Waar is 't geld?
W. — Allemaal in de rooster geteld!

Te Lebbeke stelt de wolf de vragen, hier de herder. De regels van 't spel zijn dezelfde : doch de wolf moet ieder schaap drie lichte slagen geven. De gevangen schapen vangen met den wolf mede. De laatst overgebleven speler wordt op zijne beurt wolf.

***** Te Daknam :

W. — Herder, waarom laat gij uw schaapkes niet uit?

H. — Omda 'k nie en durf van meneer de wolf!
W. — Meneer de wolf zit in 't riet!
H. — Mee zijn één been en zijn ander niet!
W. — Waar is 't bloed?
H. — Achter mijne voet!
W. — Waar is 't schuim?
H. — Achter mijnen duim!

Vóór het spel zingen hier de meisjes — het is vooral een meisjesspel :

« Al die de mete nie en helpt maken, en mag nie meedoen! »

---

(1) D. i. : waaraan kan ik merken dat de wolf in 't riet zit?

Al de kinderen gaan achter elkander en helpen twee lijnen op den grond trekken. Deze twee lijnen scheiden het gebied van den wolf van den stal der schapen.

****** Te Pepingen-bij-Hal.

Tweespraak :

W. — Schèperken, schèperken, waarom en ga-de gij met uw schaapkes nie uit? Zij-de misschien benauwd van de weerwolf?

H. — De weerwolf en zal mij niksken doen.

Achter mijne voet
Staat bloed!
Achter mijnen duim
Staat schuim!
Achter de kerk ligt geld
Allemaal op hoopen geteld!

******* Te Oelter :

W. — Schèperken, schèperken, laat uw schaapkes uit!

H. — Ik ben benauwd van mijnheer de wolf!
W. — Mijnheer de wolf zit in 't riet.
Hij en hoort och en ziet.
H. — Waar is 't werk?
W. — Achter de kerk!
H. — Waar is 't bloed?
W. — Achter mijne voet!
H. — Waar is 't schuim?
W. — Achter mijnen duim!
H. — Waar is 't geld?
W. — G'heel de tafel lei vil (*vol*) geteld!

Te Zele, laatste vers :

« Allemaal op een hulleken geteld! »

******** Te Sluis (*Toekomst*, 1869, 402) stelt de *weerwolf* de vragen niet, maar wel een medespeler. De weerwolf zit tusschen twee *schapers* en grijpt

de schapen, welke losgelaten worden. Het gesprek is zeer merkwaardig :

Eerste schaper. — Schaper! waarom laat-je je schapen niet gaan?

Tweede schaper. — Ze zijn bevreesd!

1ste S. — Voor wien?

2e S. — Voor den boozen weerwolf!

1ste S. — De booze weerwolf zit gevangen
Tusschen twee koperen tangen,
Tusschen de zon en de maan!
Schaper, laat je schapen gaan!

Volgens VAN DALE, den inzender, zouden de « twee koperen tangen » de zon en de maan zijn. « Kan het gevangen zitten van den wolf tusschen de zon en maan, niet beteekenen, dat hij zoolang het dag is, d. i. tusschen de opkomst der zon en de opkomst der maan, niet op roof uitgaat? »

Aan de Zaan luidt het rijmpje bijna evenzoo :

W. — Herder, laat je schaapjes gaan!

H. — Ik durf niet!

W. — Waarom niet?

H. — Van den ruigen wolf niet!

W. — De ruige wolf is gevangen
Tusschen twee ijzeren tangen,
Tusschen zon en maan!
Herder, laat je schaapjes gaan!

Volgens Dr. BOEKENOOGEN (*Navorscher,* 1891, bl. 107 vlgg.) zijn hier heidensche overleveringen bewaard. De dikke, ruige wolf, die gevangen is tusschen zon en maan, herinnert duidelijk aan den wolf Fenrir der Noordsche mythe, die dagelijks in kracht en grootte toenam, en om het gevaar, dat den Asen van hem dreigde, door hen met den tooverband Gleipnir werd geboeid, en daarop tusschen twee rotsen (de tangen van ons kinderrijmpje) werd vastgeklemd.

Anneke-Trieneken-Tooverheks, Turnhout.

Hanneke-Tooverhekse! Noord-Brabant.

Meske-slijpen, Zandbergen.

Toovereske-spelen, Jette, Waarbeke, Heldergem, Okegem, Herdersem, Baardegem, Meldert, Merchtem, Massemen-Westrem, Gent.

Tooveresse-spelen, Mariakerke-bij-Gent. De kinders gaan hier mede met de tooveres; onderwege beginnen zij haar te verwijten en zij vluchten weg, door haar achtervolgd.

Tooveressen, ww. Geeraardsbergen.

Zie ZÜRICHER, *Häx im Chäller,* n° 984; GOMME, *Gipsy; Mother, Mother, the Pot boils over; Steal the Pigs* en *Witch.*

f. — Mag ik mijn pijpken eens aansteken?

OF :

Mag ik mijn haringsken eens braden?

Dit Antwerpsch spel heeft de grootste gelijkenis met het *spel der tooverheks.*

1. Een buurman (of eene buurvrouw) komt bij de moeder, welke met hare kinderen op een voetpad der straat heeft plaats genomen.

Hij vraagt :

« Mag ik mijn pijpken eens aansteken? »

Of, als het een meisje is :

« Mag ik mijn haringsken eens braden? »

Antwoord der moeder :

— Mijn vuur is niet aan!

— 'k Zie uw schouwken smoren!

— 't Is niet waar!

— Och, ga, zie maar eens!

2. De moeder gaat zien; terwijl zij weg is, neemt de buurman een kind en brengt het naar het andere voetpad.

Dit wordt 4-5-maal herhaald.

3. Telkens zegt de moeder :

« Baasken (of Madammeken), ge moogt niet meer komen, gij steelt al mijn kinderen! »

De betichte loochent dit.

Doch, daar is een hond (een kind), die « boe boe! » roept, en eene kat, die « mauw mauw! » schreeuwt; en beiden wijzen de deur.

Nu is de moeder overtuigd, dat de buurman wezenlijk de kinderroover is.

4. Zij begeeft zich naar den overkant der straat en zegt :

« Baasken! hebt ge mijn kinderen niet gezien! »

— Neen, madam!

— Baasken, mag ik uw huis eens afzien?

— Ja, hier zijn twaalf sleutels, maar den dertienden krijgt ge niet!

5. De moeder zoekt in de twaalf kamers, en vindt niets. Daarop eischt zij den dertienden sleutel, krijgt hem na eenig tegenstribbelen. Zij opent de dertiende deur en de kinderen komen naar haar geloopen onder het geroep van :

« Moeder, moeder! »

De buurman is middelerwijl gevlucht.

Antwerpen (VK, II, 118).

g. — Duvel-in 't schapraaike!

Meisjesspel; variante van het tooveresjesspel.

1. Een kind — de *duvel* - zit tegen een muur en houdt den voorschoot over het hoofd.

Een ander kind is de moeder (de mama) der overige medespeelsters.

2. Een der kinderen vraagt :

« Mama, geef mij nen boterham? »

— Haalt 't brood in de schapraai!

Het kind gaat nu naar de neergehurkte speelster, doch komt haastig terug :

« Mama! er zit nen duvel in! »

— 't Is nie waar! 't Is de vest (of de jas, de botten, enz.) van papa!... Pakt het kèske (*kaarsje*).

3. Het kind gaat het kèske halen, d. i. gaat heen, schijnt iets te nemen en komt weldra terug.

De moeder gebaart het kèske te nemen, ontsteekt het en gaat bij den duvel.

4. Deze smijt den voorschoot van het hoofd, blaast het kèske uit en loopt achter de wegijlende moeder en kinderen.

5. Wie gepakt wordt, moet op hare beurt duvel zijn.

(Molenbeek-Brussel).

Te Schaarbeek-Helmet :

Duvel-spelen.

De duvel zit er in den kelder, met den voorschoot over het hoofd. De moeder beveelt aan een van hare kinderen brood in den kelder te halen. Het kind neemt een keersken mee; dit wordt driemaal achtervolgens uitgeblazen. Het kind zegt :

« Moeder, er zit een duvel in den kelder! »

Tweede kind doet als het eerste.

De moeder gaat nu zelve. De duvel smijt den voorschoot van het hoofd; de moeder ijlt weg en roept :

« Er zit nen duvel in den kelder! Kinderkens, loopt weg! »

Allen vluchten, door den grollenden duvel nagezet, die ze éen voor éen in den hoek brengt.

Te Jette : *Duvelke-spelen.*

Vergelijk hooger het *Spel der Tooverheks* (lezing van Herdersem), en het *Spel der Koningsdochter* (de Antwerpsche variante van *Brouwketel-spelen*).

h. — Moeder, wat zijt ge daar aan 't doen?

Het volgende gesprek grijpt plaats tusschen de moeder en hare kinderen :

— Moeder, wat zijt ge daar aan 't doen?
— Vaders broek aan 't naaien!
— Waar is vader?
— Naar den meulen!
— Waar is de meulen?
— Ginder ver!
— Mag 'k er eens henengaan?
— Neen!
— Mag 'k er eens henengaan?
— Neen!
— Mag 'k er eens henengaan?
— Ja!
— Tot wat uur?
— Tot 6 (7, 8, 9, enz.) uren!

Al de kinderen gaan 6, 7, 8, 9, enz. stappen achteruit.

De moeder zegt nu :

— Kinderkens, kinderkens, komt naar huis!
— Moederken, moederken! roept nog eens!
Moederken, moederken! roept nog eens!
— Mag ik u komen halen?
— Ja!

Nu zet de moeder de kinderen na, tot allen *getakt* en naar huis weergebracht zijn.

(Schaarbeek-Helmet).

i. — Confituurspel.

Moeder gaat naar de stad en houdt den sleutel van de kas in eene der handen, welke zij achter den rug steekt.

Voorzichtig sluipt haar een kind na, ontneemt haar den sleutel, doet de kas open en smult met de broerkes en zusjes den ganschen voorraad confituur op!

Als dit gedaan is, loopt een der kinderen achter moeder, die steeds met de handen op den rug voortstapt, en legt den sleutel op zijn eerste plaats terug.

Een weinigje later komt moeder thuis en stelt vast, dat er gesnoept is geworden.

— Wie heeft onze confituur opg'eten?

— De kat van schèle Marjan!

Moeder laat zich door zulk praatje niet bedotten, zet de kleinen na, vangt ze éen voor éen en geeft ieder kind behoorlijk klop.

(Schaarbeek-Helmet).

F. — Bruggespelen.

Kenteeken : de spelers loopen, gaan of kruipen onder een of meer bruggen *(soms* poorten *geheeten), d. i. onder de ineengevouwen handen en omhooggestoken armen van twee tegenover elkaar staande medespelers. Men mag ze onder de schoonste kinderspelen rekenen.*

We hebben hier :

a. Het eigenlijke Bruggespel. — *b.* Geeft de duiven kempzaad. — *c.* Hoepentoep ! — *d.* Karikolle !

---

a. — Het eigenlijke Bruggespel.

Het eigenlijke bruggespel is zeer verspreid en wordt gewoonlijk als volgt gespeeld.

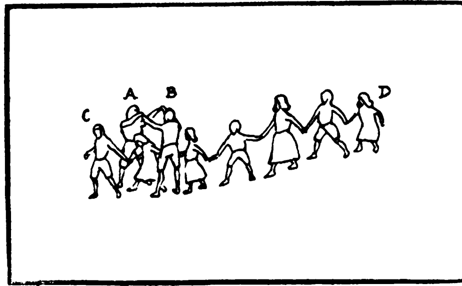


Fig. 28.

Meisjes en jongens.

1. Twee groote kinders staan tegenover elkander met opgeheven armen en ineengestrengelde handen : zij vormen de *brug* (soms de poort). Men mag ze

bruggemakers of poortiers heeten (A en B; te Zwolle heeten ze werkelijk *portiers;* zie KALFF, 533).

2. De andere spelers vormen eene lange rij : zij grijpen elkanders jas of kleed vast (CD).

3. De bruggemakers zijn in stilte overeengekomen tusschen welke twee dingen (een gouden appel en een zilveren peer, een gouden uurwerk en een gouden ring, een gouden kerk en een zilveren kapel, enz. enz.) de kinderen der rij zullen te kiezen hebben. Het eene ding verbeeldt gemeenlijk den *hemel,* het

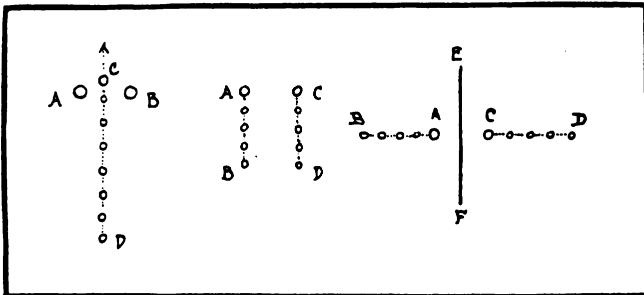


Fig. 29. — 1. *Vóor het kiezen.* AB, bruggemakers; CD, de rij. — 2. *Na het kiezen.* AB, engelen; CD, duivels. — 3. *Het trekken.* AB, engelen; CD, duivels; EF, lijn.

andere de *hel.* Niet zelden echter laat men ze rechtstreeks kiezen tusschen *hemel* en *hel.*

4. De kinderen der rij gaan nu, gewoonlijk al zingend, onder de brug door; het laatste der rij wordt tusschen de neervallende armen der brug opgevangen en het moet in stilte tusschen de twee dingen kiezen. Na gekozen te hebben stelt het zich achter den bruggemaker, die het gekozene ding verbeeldt.

5. Als nu, na herhaald doorkruipen, al de spelers gekozen hebben en de twee kampen — hemel en hel — gevormd zijn, verneemt men eerst aan welke zijde de *duivels* en de *engelen* zich bevinden, — tenzij men rechtstreeks tusschen hemel en hel te kiezen had.

6. Nu wordt er getrokken over de lijn. Deze (EF) wordt op den grond getrokken; de engelen plaatsen zich langs de eene zijde, de duivels langs de andere; de twee bruggemakers staan vooraan en geven elkander de hand; de duivels en de engelen vormen twee ketens. Elk kamp tracht nu het andere over de lijn te trekken of de keten te verbreken.

7. Op veel plaatsen moeten de overwonnelingen door de spitsroeden loopen.

(Bijna overal).

AANMERKINGEN.

1. Terwijl de brug gemaakt wordt, hoort men roepen :

De rij : « Is de steenen brug gemaakt? »
Bruggemakers : « Neen! we zullen ze maken
Met steenen en met staken;
Al die er laatst aankomt,
Zal zijn leven laten! »

Hombeek, Mechelen, (VL, VII, 211).

De rij : « Es de steenen brigge nog nie gereed? »
Bruggem. : « Ja! z'es mee gouden steenen geleid! »

(Appelterre).

De rij vraagt als de brugge nog is neergelaten :
— Meege-men deer de brigge passeeren?
— Neeg! want z'es gebroken!
We zelen ze maken
Mee pijlen en stijlen
En ringen va gaad!

(Oelter).

De kinderen der rij (vader, moeder en kinderen) loopen rond en roepen :

« Tiek, tiek, tiek, tiek, tiek!
Tiek, tiek, tiek, tiek, tiek! »

Dan vraagt de vader (de eerste der rij) :
« Is de steenen brug gemaakt? »

Antw.: « Neen! we zullen ze maken
Met twee gloeiende staven! »
(Antwerpen, VK, II, 75-76).
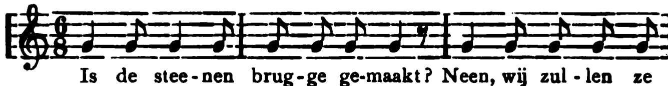
De rij zingt:
« Is de steenen brug nog nie gemaakt?
Wij zullen ze maken
Met steenen en staken! »
(Daknam).
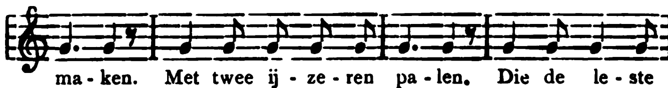
« Steene, steene van staken!
Is de brug nog nie gemaakt?
We zullen ze t'avend maken!
Steene, steene!... »
(Hamme-Dendermonde).
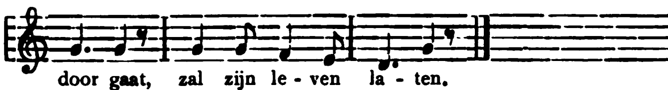
De rij: « Is de koperen brug gemaakt?
Bruggem.: « Nu, we zullen ze maken,
Met twee houten staken!
En als ze nie gemaakt en is,
Dan zullen w'er wel over geraken! »
(Westmalle).

De rij: « Is de steenen brugge gemaakt?
Bruggem.: « Neen! we zullen ze maken
Met twee ijzeren palen!
Die de leste doorgaat,
Zal zijn leven laten! »

All°.







Daarna roept de rij: « Baas, baas, baas! Is de poorte open? » (Sas-Slijkens, Oostende).

De rij : « Is de steenen brigge nog nie gemaakt? »
Bruggem. : « Ja! mee haken en staken!
De leste zal er van zij leven
Niet deer geraken! »
(Merchtem).

Het volgende Limburgsche rijmpje (*'t Dagh.*, III, 22) doelt zeer waarschijnlijk op het brugge-maken :

« Tingelingelank!
De poort is gesloten
Met twee ijzren bân(den)!
Die 't leste komt, die zullen we hân! »

2. Als de rij onder de brug kruipt of gaat of loopt, zingt men :

« Keske-keske-langestèèt!
De boeren zelle go' jougen
Overmeiren ouved! »
(Lebbeke).

« Kiske-kiske-langestèèt!
De boeren zelle go' jougen!
(Denderbelle).

De rij is hier dus een kiekentje met een langen staart!

« Poortjen open en poortjen toe!
De leste zullen we vangen! »
(Lier).

« Krept er deer en slijpt er deer!
De leste zele wij hagen! »
(Oelter).

« Krept deer! Krept deer!
De leste zelle wij hagen! »
(Herdersem).
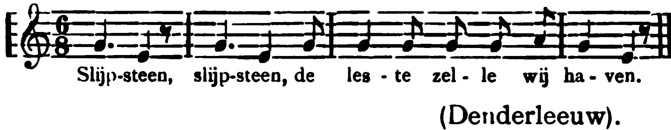
Krept deer! Krept deer!
De voskes gon deer! »
(Esschene).

« Krept deer! Krept deer!
Da vosken krept deer! »
(Neigem).

« Waar zijn de sleutels? »
Van achter aan 't steertje! »
(St. Elooi's-Vijve).

« Slijpsteen! Slijpsteen!
De leste zelle wij haven! »

Aldus gezongen :



(Denderleeuw).

3. De te kiezen dingen (de gebruikelijkste) :
Appel en peer;
Gouden lepel en zilveren vork;
Gouden kapelle en zilveren kerke.
(St. Elooi's-Vijve).

Gouden pop en gouden kasteel.
(Strombeek).

Os en peerd.
(Evergem).

Appel en peer.
(Turnhout, Lier en Assche).

Koperen kasteel en gouden kerk.
(Herdersem).

O. L. Heer en O. L. Vrouw.
(Lebbeke en Denderleeuw).

Zonneken en maantje.
(Oelter, Welle, Herdersem en Lebbeke; ook in Frankrijk, Engeland en Duitschland).

Den hemel en d'helle.
(Lebbeke, Herdersem, Denderleeuw).

Gouden uurwerk en gouden pispot;
Gouden kerk en gouden kapel.
(Denderbelle).

Gouden appel en gouden peer.
(Brussel).

Ook in het Fransch : *Pomme d'or et pomme d'argent* (Brussel, Jette).

Gouden horloge en gouden keten.
(Daknam).

Gouden appel en zilveren peer.
(Schaarbeek-Helmet).

Zilveren waterpot en gouden spiegel;
Diamanten hemel en gouden telloor.
(Merchtem).

Realistisch : rotten appel en rotte peer;
Anders : gouden kruis en zilveren kruis;
Engel en duivel.
(Antwerpen, VK, II, 76).

Lepel en vork.
(Esschene en Assche-Asbeek).

Gouden lepel en zilveren vork;
(Mariakerke-bij-Gent).

Kerk van Assche en kerk van Brussel.
(Esschene).

Roode roos en witte roos;
Diamanten ring en diamanten oorbel;
Twee huizen van de gemeente.
(Baardegem).

4. Het laatste meisje wordt tegengehouden, mag dus niet onder de poort door en moet kiezen.

Eenige eigenaardigheden teekenen wij aan :

* Op sommige plaatsen wordt het opgevangen kind *gewogen*. De bruggemakers tillen het op en het horizontaal op hunne handen leggend, vragen zij :

« Wa weeg-de? »
Antw. : « Ne meulesteen! »

Daarna : « Wa kies-de? »

Aldus te Oelter, te Denderleeuw en, vroeger althans, ook te Herdersem.

Ook te Liedekerke *weegt* men. Wie onder 't wegen lacht, gaat naar de hel; wie niet lacht, naar den hemel. Evenzoo te Hollogne-op-de-Geer (*Bull. de folkl. wall.*, I, 86), in Duitschland (BÖHME, bl. 530), in Zwitserland (ROCHHOLZ, 374; ZÜRICHER, *Seele wägge,* n° 979) en in Oostenrijk (VERNALEKEN und BRANKY, *Spiele und Reime der Kinder in Oesterreich,* bl. 54).

** Te Lier vragen de bruggemakers :

« Wie moeten wij slagen?
Vader, moeder of kinderen? »

Het eerste meisje der rij noemt : vader! of : moeder! of : kinderen! »

Nu gaan allen onder de brug en op den aangewezen speler (vader, moeder of kinderen) vallen de slagen.

Die bijzonderheid vindt men ook te Antwerpen, waar de bruggemakers de kinderen onder de brug lokken, roepend : « Tik, tik, tik!... » Ook te Nijvel (*Bull. de folkl. wall.*, I, 86).

Te Antwerpen echter wordt alleen de vader geslagen; de moeder en de kinderen worden onder het geroep : « Wijze kinderen, wijze moeder! » gestreeld.

(VK, II, 76).

*** Te Antwerpen wordt het laatste kind tegengehouden met de woorden :

« Klippel in den zak!
Wa kies-de? Hemel of hel? »

Of : « Appel of peer? »

Volgens VK, II, 79, wordt het laatste kind hier tusschen de vallende brug vastgehouden, met de woorden : » Knip in den zak! ».

**** Aan het eerste kind der keten vraagt men te Lier :

« Hebben de kinderen braaf geweest? »

Naar het *ja* of *neen,* noemt men het *wijs* of *stout kind* en laat het onder de armen doorkruipen.

***** Als men te Lebbeke vraagt : « Wa kies-de? Den hemel of d'helle? » dan bepaalt het kind, dat den hemel kiest, zich gemeenlijk bij een samenvouwen der handen en een zedig opwaarts kijken, terwijl het kind dat de hel kiest, een leelijk bakkes trekt en de tong uitsteekt. Verg. BÖHME, bl. 530, nos 312-313.

5. Het einde van het spel.

Bijna overal wordt over de lijn getrokken en moeten de verliezers door de spitsroede. Ook bij KALFF, 533, BÖHME, 522 en MEYRAC, 115.

Er zijn toch uitzonderingen.

* Te Denderbelle :

Als de twee kampen — duivels en engelen — gevormd zijn, zetten de engelen en hun aanvoerder het op een loopen, roepende : « duvels! duvels! ». Deze achtervolgen de engelen en trachten ze aan te raken. – Is dit gedaan, zoo moet men : *Engelken-leggen.* De twee aanvoerders vormen opnieuw eene brug en al de medespelers komen er vóor buigen. Wordt dit goed gedaan, met neergeslagen oogen en gevouwen handen, dan zeggen de bruggemakers : « Ne schoonen engel! ». Wordt het integendeel ruw weg gedaan, met een « vieze smoel », dan zeggen ze : « Wa leeliken duvel! ». — Daarmede is het spel uit.

** Te Daknam :

Als de beurt aan het allerlaatste kind is, vragen de poortwachters :

« Onder of boven? »

Volgens het antwoord, moet dat kind tweemaal onder of boven hunne armen passeeren en de derde

maal wordt het vastgehouden, opdat het ook kieze. Het spel eindigt er :

Engelen en duivelen trekken elkander over de lijn.

Of wel :

De twee kampen jouwen elkander uit; vooral de engelen spotten met de duivels.

*** Te Oelter :

De twee kampen verwijten elkander :

« Duvelkes! »

« Engelkes! »

**** Te Huisingen :

Wie hier, na de keus, minst in getal is (engelen of duivels) moet door de *spitsroei.*

Evenzoo te Zwolle (zie *Driemaand. Bladen,* I, 73).

***** Te Denderhoutem :

De winners zetten aan de verliezers nen langen neus!

****** Te Semmersake :

Wie er, na de keus, het minst getal kinderen heeft, begint te schreien.

Bruggemaker der grootste bende :

— Waarom schrei-de?

— Omda'k mijn kieksken verloren heb!

— Welk eentje was't?

— Dat!

— Hoe gaat het?

— Krom (of : recht).

Het aangewezen kind gebaart dan krom (of wel, naar verkiezen, recht) te gaan; in het eerste geval plaatst het zich bij den schreier; in het tweede blijft het, waar het was.

Als zóo al de kinderen van den grooten hoop aangesproken zijn, trekken de twee partijen elkander *over de bare.*

6. Het spel dat CALOM (XVIII) : *Trecken tegen*

een noemt, is ongetwijfeld het hooger beschreven *bruggespel* (althans de laatste phase).

Trecken tegen een.

« Twee de grootst' van kracht en jaerē
Syn de hoofden van de schaeren,
  Elck zyn volck heeft en zyn macht,
  Elc nae grootsten aenhanck tracht.
Eerst van al de wilde hoopen
Die zy vangen aen haer knopen,
  Die 't woort vā het hooft neemt aen
  By syn bontgenoten staen,
Maer die anders als hy spreecken,
Gaen nae 't tegenhooft geweecken,
  Hoe de spraeck haer meerder lockt
  Hoe meer volcx wert ingehockt.
Dan de legers in twee percken,
D'eene tegen d'ander wercken,
  Die men overtreden doet,
  D'overwinner volgen moet. »

7. Namen.

Boerenofferande-spelen, SCH. *Bijv.* Waar?

Brug (De) is gemaakt! Hamme-bij-Dendermonde (VL, XI, 40).

Brugge (Onder de) doen, Sas-Slijkens.

Brugge (Door de) gaan, Appelterre.

Brugge (Door de) passeeren, Oelter.

Bruggespel, BOEKENOOGEN, *Onze Rijmen,* 43.

Deurkruipen, St. Elooi's-Vijve.

Engel of duvel, Asper (VT, III, 253).

Gouden appel en gouden peer! Brussel-Molenbeek.

Hemelpoorte-spelen, DE BO.

Kèske-kèske-langestèè(r)t! Lebbeke.

Kiekske-kiekske-langesteert! Semmersake.

Kikske-langestjeit! Appelterre.

Kiske-kiske-langestèè(r)t! Denderbelle.

Koperen (De) brug! Westmalle.

Krept deer! Krept deer! Herdersem, Esschene, Neigem.

Krept er deer en slijpt er deer! Hekelgem, Oelter.

Kruip door, sluip door, VAN VLOTEN, 111-112.

Leste (De) zelle wij hagen! Baardegem.

Mastelle-brug (Is de) nog niet gemaakt? Drogenbosch. De Mastellebrug is de brug over de Zenne; zij verbindt Vorst en Ruisbroek, ook Ruisbroek en Drogenbosch.

Moeiken-haan! Liedekerke.

Poempen, ww., Antwerpen.

Pomme d'or et pomme d'argent! Brussel, Jette.

Pont-pont-pont d'argent! Schaarbeek-Helmet. Dit *pont* schijnt de primitieve naam van 't spel te zijn in 't Fransch (Zie *Bull. de folkl. wallon,* I, 88).

Poort-houden, KIL.

Poort-op, Zwolle, KALFF, 532 vlg. en *Driem. Bladen,* I, 73.

Poortje-giere-gore-garre! West-Vl. (Mandelstreek: *Biekorf,* VI, 338).

Poortjen open en poortjen toe, Lier.

Port-houden, JUNIUS. « *Dielcystinda,* quo duplices puerorum turmae, proiectis hinc inde manibus, alteros ad se pertrahere conantur, dum pars altera superior existat. *dielkustinda.* Poll. » (1)

Slijpsteen! Denderleeuw.

Spel ('t) van de sleutels, (2) St. Elooi's-Vijve.

Steenen-brugge (De)! Daknam, Antwerpen, Lilloo,

---

(1) Doch met dit *dielkustinda* bedoelen de Ouden enkel de laatste phase van ons bruggespel, nl. het trekken. Z. hierover BECQ, bl. 94 en vlgg. : *le Jeu de la traction.* Dit trekken heette nog: *elkustinda.* Waren er maar twee trekkers, zoo noemde men het *skarpeda.*

(2) Te Zwolle roept de voorste : « Poort op ! » Een der twee *portiers* vraagt daarop : « Voor wien? » — « Voor den hertog van Gelderland ». — « Waar is de *sleutel?* » — « Achteraan » — Prof. KALFF, 533, ziet hierin een historische herinnering aan den mislukten aanslag van Karel van Egmont, hertog van Gelderland, tegen Zwolle (in 1524).

Wijnegem, Mechelen, Hombeek (VL, VII, 211). Denderwindeke, Waarbeke, Nieuwenhove.

Steenen-brug-houden, Merchtem.

Steenen-brug (Is de) gemaakt? Antwerpen (VK, II, 75), Lilloo.

Steenen-brugge (Onder de)! Zandbergen.

Tik-Tik! Turnhout.

Verbrande-brugge! Strombeek.

Wegen! Heldergem, Assche-Asbeek.

Fr. *Pomme d'or et pomme d'argent! La petite porte!* (SÉBILLOT, *Cout.* 51); *La porte du gloria!* (ROLLAND, 141-143); *Trois fois passera* (MEYRAC, 115); *Trois fois passant par là!* (*Revue des Trad. pop.*, XIII, 13-14).

Hgd. *Das Brückenspiel (Ostera-thor),* BÖHME, bl. 522 vlgg. : *die Goldene Brücke; Engel und Teufelspiel; Magdeburger Brücke; Merseburger Brücke; Meiersche Brücke; die Steinerne Brücke; Kaiser und König; Todtenritt, Himmel und Hölle;* en nog veel andere. Bij ZINGERLE, *Die goldene u. die faule Brücke,* bl. 40. Zie ook voor de Hgd. benamingen : GUTSMUTHS, bl. 322.

Verg. : *London Bridge; Oranges and Lemons; A' the Birdies; Sun and Moon; Three Day's Holydays; Through the Needle; Hou many miles to Babylon,* GOMME.

Over de *beteekenis* van 't spel, zijne *oudheid,* zijn algemeene *bekendheid,* zijne *namen* en *varianten,* zie : WILMOTTE, *Bull. de folkl. wall.*, I, 83-89; GOMME, i. v. *London Bridge* en *Oranges and Lemons;* GUTSMUTHS, bl. 323; BÖHME, bl. 522 vlgg.; GAYETTE-GEORGENS, bl. 133; KALFF, 531-534; DROHSIN, n°s 302-303; *Zeitschr.*, IX, 392; *Blätter für Pomm. Volksk.*, III, 154; ANDREE, *Braunschw. Volkskunde,* 326; TER GOUW, *Volksvermaken,* 288; DIJKSTRA, I, 232.

b. — Geeft de duiven kempzaad!

Het is een soort van bruggespel.

Twee meisjes vormen, met opgeheven handen en armen, eene brug.

De anderen schikken zich tot paren en kruipen er onder door.

Ieder paar, dat onder de brug gegaan is, vormt een weinig verder insgelijks eene brug.

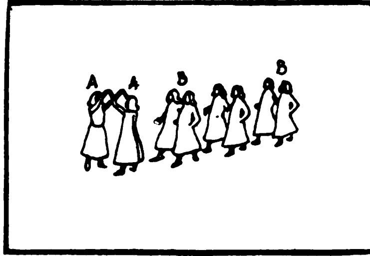
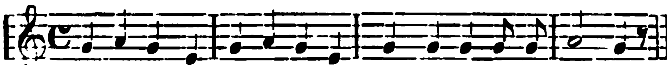


Fig. 30. — *Begin van het spel.*
AA, brug; BB, doorkruipende paren.

Eindelijk vormen al de paren eene reeks bruggen

Nu gaat de eerste brug onder al de andere, dan de tweede, enz.

Onder het doorkruipen, zingt men :



« Geeft de duiven,
Da ze snuiven,
Geeft de vogelen
Kempzaad! »

(Lebbeke, Herdersem, Neigem).

Aldus ook te Denderhoutem, waar het spel heet : *Wij rijen naar Mechelen om kempzaad!*

Te Denderbelle is het spel verloren gegaan. Het liedje bestaat er nog : het wordt gezongen, in den winter, als het zeer koud is, op den schoolkoer, door al de jongens, terwijl zij springen en rondhuppelen om zich te verwarmen.

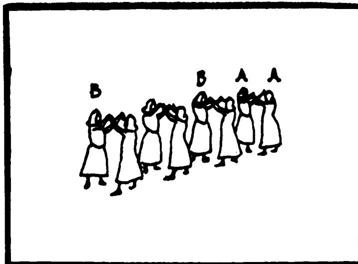


Fig. 31. — *Al de bruggen zijn gemaakt.*
AA, eerste brug, die nu onder de andere zal kruipen.

Te Oelter bestaat nog het spel. Men zingt er :

« Geeft de duiven,
Da ze schuiven,
Geeft de vogelen
Kerremiszaad!
Zwette *(zwarte)* letters
Op wit pampier!
Wil-je nie leeren,
Sjert a van hier? »

Verg. *Fotteke mee blauw' oogen,* bl. 197.

Te Meldert en te Baardegem is dit bruggespelletje tot rondedans vervormd.

Al de kinderen vormen een kring; twee meisjes gaan, met de armen gekruist, rond en zingen :

« Geeft de duiven,
As ze snuiven,
Kempzaad!
Wit pampier,
Zwet pampier!
Wil-je nie vliegen,
Rijdt van hier! »

In Friesland speelt men het spel, aldaar *Hou op en hou aan* geheeten, op twee wijzen.

Eerste wijze. Evenals te Lebbeke. De kinders zingen er :

« Hou op en hou aan!
Daar komen wij aan! »
Daar komen wij door de kousebaan!
De kousebaan met knoopen,
Daar zijn wij doorgeloopen! »

Tweede wijze :

« Men vormt een langen, langen regel, jongens en meisjes, achter elkander aan, en elkander vast-

houdende, de meisjes bij de kleêren (rokken), de jongens hand in hand, opleggende als bij het schaatsenrijden. Dan loopt men in slangvormige en krakelingvormige bochten onder de opgeheven handen door van het telkens afwisselende voorste paar, onder het zingen van 't bovenvermelde liedje, ook wel aldus :

« Houd op en houd an!
Wij loopen al door die kouseban!
Die kouseban met knoopen,
Daar zijne wij deurgekropen! »
(DIJKSTRA, I, 238).

Op deze laatste wijze speelt men het ook te Zwolle, waar het heet : *De Schelvisch al door het woud* (Zie *Driemaand. Bladen,* I, 74-75).

Het Kortrijksche *Schellevisch-kruipt-door,* bij SCH. vermeld, zal wel hetzelfde spel zijn, alsook het Antwerpsche *Vliegertje,* waarvan MAX ROOSES gewaagt in *Elsevier's Maandschrift,* Febr. 1901, bl. 124-125. Naar hij ons aldaar mededeelt, staat dit kinderspel afgebeeld op Van Dijck's tafereel *O. L. Vrouw met de Patrijzen,* dat in *L'Ermitage* te St. Petersburg te vinden is. Vóor de rustende Moedermaagd, met het kindje Jezus op den schoot, schrijft hij, « spelen acht engeltjes een spel dat onze kinderen nog kennen en dat zij *vliegertje* heeten; de beide kleinen, die aan het hoofd der rei staan, houden de armen opgeheven en onder den aldus gevormden boog slingeren de anderen door; de twee die eerst aan 't einde kwamen, blijven nu staan en vormen op hunne beurt eene poort, waar de andere doorloopen ». Van Dijck behandelde dat onderwerp met dat soort van « engelendans » eene tweede maal, doch de patrijzen zijn er vervangen door drie musiceerende engelen in de lucht (thans in 't Pitti-paleis te Florencië). En ROOSES voegt

er bij : de Italiaan Albani had reeds vóor Van Dijck zulk een onderwerp met denzelfden engelendans behandeld (Z. BÖHME *Durchs Thor gehen,* bl. 537 vlg.; ZÜRICHER, *Gleser Schwänke,* n° 1017. MEYRAC, 117 en ROLLAND, 140 vlg. : *La Porte St. Nicolas;* GOMME, *Thread the Needle.*

c. — Hoepentoep!

Jongens- en meisjesspel.

1. Er wordt afgeteld om te zien wie *Hoepentoep* is.

2. De kinderen plaatsen zich op eene « rote », derwijze dat men gemakkelijk tusschen twee kinderen kan doorloopen. Hoepentoep stelt zich vóor de rote.

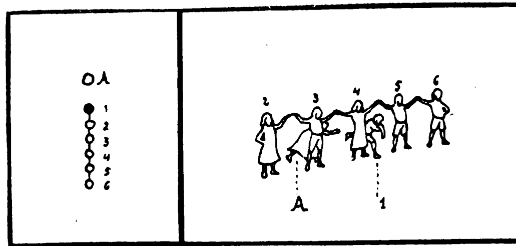


Fig. 32. — A, Hoepentoep! 1, 2, 3, 4, 5, 6, medespelers.

3. Tusschen hem en nr 1 grijpt de volgende samenspraak plaats :

A. — Hoepentoep!
1. — 'k En ben geene snoek!
A. — Wa zij-de dan?
1. — Nen Engelschman!
A. — Waar ligt uw huis!
1. — In Sluis!
A. — Wa zie-d' er deure?
1. — E ventje!
A. — Hed-de koeien of peerden?
1. — Oui, mosjoo (*monsieur*)!

4. Na : « Oui, mosjoo! », begint nr 1 te loopen, al slingerend, tusschen de spelers der rote. Hoepentoep zet hem na. Kan hij nr 1 krijgen, zoo is deze er *aan* en wordt Hoepentoep. Anders stelt A zich vóor nr 2 en het spel herbegint.

(Mullem).

AANMERKINGEN.

1. Dit slingerspel wordt soms gespeeld als *Piepenelle* (zie aldaar); onder andere rond Kortrijk. De kinderen vormen niet meer eene rij, maar wel een kring (Zie VT, III, 197).

2. Varianten van het gesprek :

— Houd den toep!
— Ik ben geene snoek!
— Wat zijt ge dan?
— Een ezelsman!
— Waar ligt uw land?
— In Brabant!
— De eerste, die achter mij komt, is vijand!

(Kortrijk, VI, III, 197) (1).

— Houd den toep!
— Ik ben geene snoek!
— Wat zijt gij dan?
— Een ezelman!
— Waar ligt uw land?
— In Brabant!
— Waar ligt uw huis?
— In Sluis!

---

(1) Gebeurt het dat de achtervolger niet juist het spoor van den achtervolgde volgt, dan zingt men :

« De vijand heeft gemist!
Wie zal 't zijn?
Ik of gij?
Peist op mij! »

(Kortrijk).

— Waar staat uw ovenkot?
— Op straat!
— Waar staat uw peerd?
— In 't hoekske van den heerd!
— Wat eet het daar?
— Ga, riekt er naar!

(Rondom Kortrijk, VT, III, 197).

— Hoepelentoup!
— Naar Brugge om smout!
— Wie zijt gij dan?
— Een edelman!
— Waar ligt je land?
— In 't Zwaantje!
— Hoe heet de weerd?
— Ariaantje!
— Hoe heet de weerdinne?
— Koekebakkerinne!
— Hoe heet het kind?
— Welgezind!
— Hoe heet het meisen?
— Kunt dat peizen!
— Hoe heet de knecht?
— Krom en recht!
— Hoe heet het peerd?
— Langesteert!
— Hoe heet het kachtel (*veulen*)?
— Zoekt er achter!

(*Rond den Heerd,* IV, 328).

— Hoepentoep!
— 'k En bê geene snoek!
— Wa zij-de dan?
-- Nen Engelschman!
— Pijpt ne keer!
— 'k En kan nie pijpen!
'k Hê gisteren g'heel den dag gepijpt!

— Kruipt deur 't zelfde holleke,
Wor ik deur kruipe!

(Zottegem, Michelbeke).

— Hoepentoep!
— 'k En ben geene snoek!
— Wa zij-je gij dan?
— Nen ezelman!
— Piept ne keer aan mijn oor
Dat ik het hoor!
— 'k Heb gisteren den g'heelen dag gepiept!
— Wat her-re (1) eergisteren gedaan?
— Mee mijne vriend aan de deur gestaan!

(Pepingen).

— Hoepentoep!
— 'k En ben geene snoek!
— Wa zij-de dan?
— Een eelmanskind!
— Piept aan mijn ooren,
Mijn gat zal 't hooren!

(Gent).

— Opentjoep!
— Ik ben geene snoek!
— Wa zij-de dan!
— Nen Engelschman!
— Piept ne keer!
— 'k En kan nie piepen :
'k Heb gisteren avond het fluitje verloren!

(Ste. Maria-Laathem, VT, III, 199).

— Oepentjoep!
— Wie is er tjoep?
— Ik ben tjoep!
Piept ne keer!

---

(1) Men zegt ook : *Wat hê-je.*

— 'k Èn kan nie piepen :
'k Heb gisteren heel den avond gepiept!
(Zeevergem, VT, III, 199).

Men verg. met het spel : *Pieternelle.*

d. — Karikolle!

Jongens- en meisjesspel.

1. Al de kinderen geven elkander de hand en vormen eene rij of « root » (Zie fig. 33). Het eerste kind rechts, A, staat aan een muur; het steekt den arm schuins omhoog, zoodat zijne rechterhand den wand raakt en zijn rechterarm eene soort van brug vormt. Dit is een gezocht eerepostje! Men kan dat kind den ***bruggeman*** heeten.

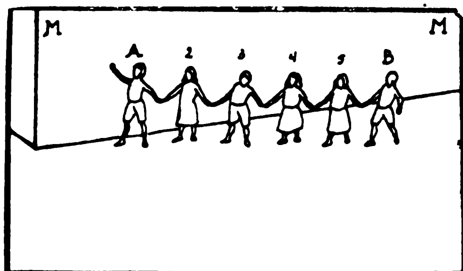


Fig. 33. — *Eerste phase.*
A, bruggeman; B, leider der rij; M, muur.

2. Het eerste kind links, B, leidt de bende of rij; dit is ook een eerepost. Het kruipt, gevolgd door al de anderen, onder de brug door.

3. Als dit doorkruipen gedaan is, draait A met het hoofd onder zijnen rechterarm, laat dezen van den muur los en staat aldus met zijnen rug tegen den wand.

4. Nu vormt de linkerhand van A met de rechter van het naastbij staande kind 2 eene nieuwe brug, waaronder opnieuw *al* de overblijvende kinderen

doorkruipen. Nr 2 kruipt eindelijk ook onder de brug en staat bijgevolg met den rug tegen de borst van A.

5. Zoo gaat het spel voort; er wordt onder de derde brug gekropen, tot al de kinderen eene nieuwe rij vormen : zij staan allen tegen elkander rug tegen borst; elke speler heeft den linkerarm over den linker schouder van het volgende kind. B kruipt echter niet onder de laatste brug; hij staat zooals hij eerst stond (Zie fig. 34).

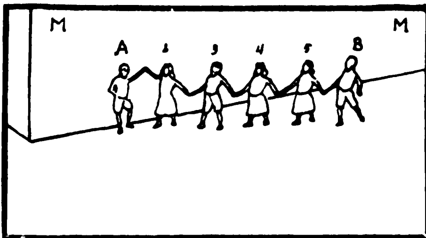


Fig. 34. — *Tweede phase.*
A, bruggeman; B, leider der rij; M, muur.
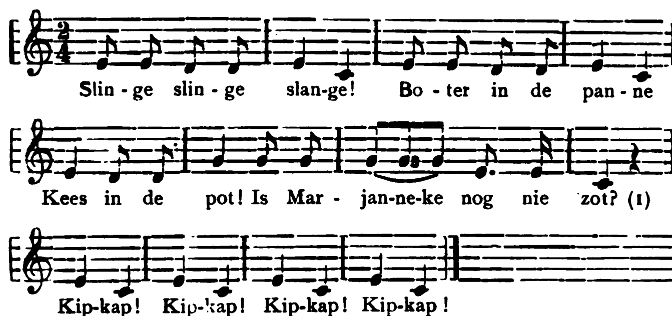
6. Terwijl de spelers onder de brug kruipen, zingen zij :



Zij herhalen dit zeer dikwijls.

7. Nu geeft B de rechterhand, die vrijgebleven is, aan de insgelijks vrijgebleven rechterhand van A (fig. 34). Zoo vormen zij een zoo breed mogelijke brug, waaronder de andere spelers *allen in eens* doorkruipen. Het gevolg hiervan is, dat nu al de spelers een kring vormen en de armen onderling gekruist hebben, zoodat iedere linkerhand de rechterhand van den nabijstaande vasthoudt.

8. Nu trekken en « snukken » de spelers elkanders handen met geweld, zingende :



De slimsten laten nu los en beginnen, terwijl ze kipkap! roepen en zingen, op die welke nog vasthouden, met de handen te kappen en te slaan, tot allen los zijn.

(St. Jans-Molenbeek, Brussel).

AANMERKINGEN.

1. Liedje bij het doorkruipen.

* « Karikolle! Karikolle!
Karamellebollen! »
(St. Jans-Molenbeek, Brussel).

« Karikolle!
Meerebollen! »
(Heist-op-den-Berg, Hallaar).

« Kerrekille-kerrekolle!
Om ne cens zwètte bollen! »
(Oelter).

« Karrekarrekolle!
Veu ne cens zwètte bollen! »
(Schaarbeek-Helmet).

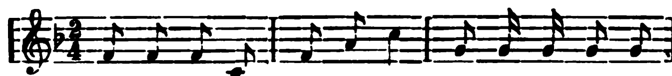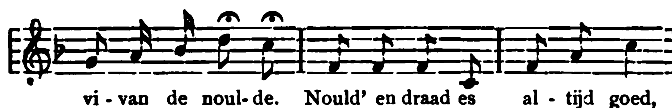
---

(1) Ook aldus te Appelterre en te Lieferingen.
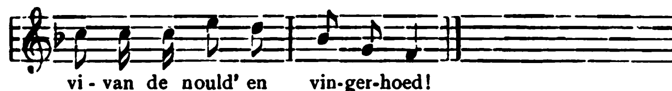
« Kerrekolle kieva!
Alle de kriekels
Zijn kerrekollen!
Kerrekolle kieva! »
(St. Truiden, *'t Dagh.* III, 38).

** « Noulde en draad es altijd goed,
Vivan de noulde, vivan de noulde!
Noulde en draad es altijd goed,
Vivan de noulde en vingerhoed! »

En dat draadje es toch zoo fijn,
't Zal wel breken, 't zal wel breken!
En dàt draadje es toch zoo fijn,
't Zal wel breken, 't en kan nie zijn! »
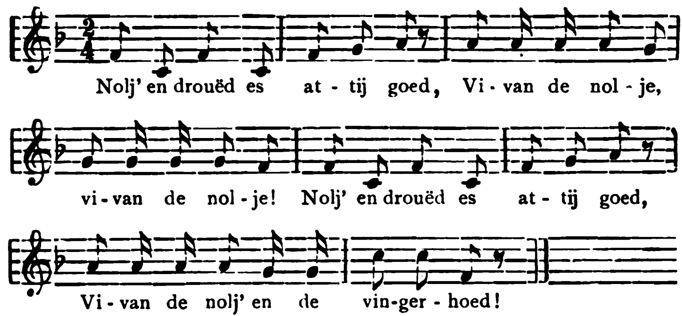






(Zegelsem) (1).

Ook aldus te Appelterre.

« Nolje en droued es attij goed,
Vivan de nolje, vivan de nolje!
Nolje en droued es attij goed,
Vivan de nolj' en de vingerhoed! »

---

(1) Zangwijs van het bekende volkslied : « Jan mijne man es altijd ziek! ».



(Herdersem).

Ook te Oelter en te Denderleeuw.

Te Gent zijn er drie koepletten :

« Naald en draad is altijd goed,
Heel in de weke, heel in de weke!
Naald en draad is altijd goed,
Heel in de weke — vingerhoed!

's Zondags zit hij aan zijn deur,
Om te vermaken, om te vermaken!
's Zondags zit hij aan zijn deur
Om te vermaken zijn maseur!

De jenuiver is goedkoop :
Zeventien maatjes, zeventien maatjes!
De jenuiver is goedkoop :
Zeventien maatjes in 'ne stoop! »

(Gent).

Te Denderbelle integendeel zeer verkort :

« Draad door de naalde steken
Is altijd goed! »
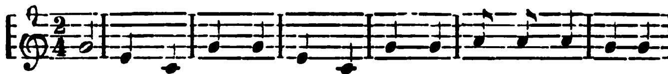
(Denderbelle).

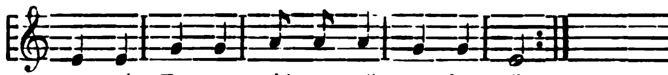
*** Te Antwerpen :

« Een hosken
Deur ons trosken!
En zoo schieten wij ons konijn,
Met een glosken witten wijn! »

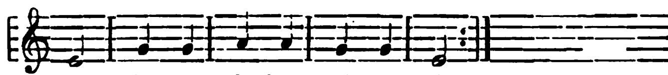
Of :

« Een hosken (*haasken*)
Deur ons trosken,
En zoo schieten wij onzen vogel
En zoo schieten wij ons konijn! »









(Antwerpen).

Te St. Antonius-Brecht :

« Een haoske
Deur ons troske,
Zoo schieten wij onzen vogel,
Zoo schieten wij ons konijn!
Onze vogel is geschoten,
Ons konijn leit op de plein. »

(VL, I, 87).

Voor dat « haosken », zie KALFF, 531-532.

**** Te Kortrijk zingen de kinderen, als zij onder « de poorte » gaan :

« Den boom, den boom,
Den goddelijken boom!

En hij staat zoo diep in d'eerde! (1)
En der rijdt e manneke te peerde! »
(VT, II, 251).

Evenzoo te Sas-Slijkens, doch de laatste regel luidt er :

En het manneke liep te peerde.

2. Eindliedje, bij het slingeren van handen en armen :

* « Ziege zage manneke!
Boter in e panneke,
Kees in e potteke,
Dan is ons Meeke nog nie sotteke! »
(St. Ant.-Brecht, VL, I, 87).

« Ziege zage, menneken!
Wat es-ter in a kenneken?
Botermelk en wittebrood!
Daaraf wordt ons klein menneke groot! »
(Neigem).

Te Denderbelle, ook aldus; doch *kenneken* is er *penneken* en *menneken, kindeken.*

Te St. Truiden (*'t Daghet,* III, 38) :

« Zäge, zäge manneke!
En ik ben al wat hooger als gij! »

Te Antwerpen :

« Zage, zage, manneke!
Boter in het panneke,
(Of : Pisse, pisse panneke!)
Kipkap! Kipkap! »

---

(1) Deze eerste drie verzen behooren tot het bekende lied : « Van den wonderbaren Boom! » (Zie onze *Dansliedjes, Eenvoudige Rondedansen.*)

2. TER GOUW, *Volksv.*, 343 spreekt van « wijdbeens springen »; hij heet het *paaltjespringen*. In Vlaanderen bestaat hiervoor, meenen wij, geen bijzondere uitdrukking, ofschoon het spelletje er wel gespeeld wordt.

c. — Over grachten, beken, enz. springen.

'sZomers trekken de jongens met heele troepen naar de meerschen om *maatjes te leggen*. Gewoonlijk wordt een voorspringer (een der beste springers) aangewezen. Men gaat een soort van akkoord aan : men moet namelijk den voorspringer volgen overal waar hij overheen wipt. Vooraleer te springen *halen de kinderen hunnen loop,* slaan gewoonlijk eerst een kruis (op de plaats van waar de aanloop begint), loopen dan snel vooruit en... springen. Komt er een in 't water terecht, die *vangt sloek* of *snoek!* Volgens hij er min of meer in schiet, *zit hij er in,* tot aan den buik, tot aan zijnen hals, enz. Gemeenlijk doet de slechte springer alsdan zijn broek uit, wringt ze zooveel mogelijk uit, loopt verder *in zijn slippen, in de vanen* tot het kleedingstuk goed gedroogd is.

(Denderbelle).

Dit springen over eenen gracht (1) is een groote kinderlust : 't is vooral prettig, als er een onbehendige naspringer in het water plonst.

AANMERKINGEN.

1. Synoniemen :

Botje leggen, Zele. Zie *bot* bij DE BO.

Bottemaat leggen, Land van Dendermonde, VL, XI, 35.

(1) *Gracht, grecht* is overal in Vlaanderen mannelijk.

Greggeske springen, Itegem.

Karenkelo leggen, Waas, SCH.

Leerskes geven, Temsche.

• *Maatjes doen*, Brussel en omstreek. Uitspr. *motjes*, ook in heel de Dendervallei.

Maatjes leggen, Meerbeke, Zele.

Maatjes malen, Iddergem.

Maatjes springen, Geeraardsbergen.

Maatjes zetten, Ninove, Denderhoutem, Denderleeuw, Lebbeke.

Matjes deelen, doen, geven, leggen, stellen, steken, zetten, DE BO. — In *Biekorf*, I, 306, wordt er gesproken van *Matjes deelen* « te voete of met den klauwstok over beken en grachten ». In dit laatste laatste geval steunt de springende jongen op een stok.

Zoo bij CALOM :

In het nat een stock zy planten,
Aen de groene waterkanten,
  En op 't steunsel 't lichte lyff,
  Wegen over het gedryff.
Hoe sy keeren meer te rugge,
Hoe haer sprong is meerder vlugge,
  Die niet achter eerst en wyckt,
  In het midden licht beswyckt.

Sloot (Over)springen, CALOM.

Slootje springen, Hoogstraten. TER GOUW, *Volksvermaken*, 343.

Toemaatjes zetten, Aalst.

Wikskes maken, Temsche. — Men zegt dit, als het kind onophoudelijk over een gracht heen en weer springt.

2. De uitdrukkingen met *maatje* schijnen te doen verstaan, dat men zich niet bepaalt met eenvoudig over een gracht te springen, maar dat men eene *maat* opgeeft d. i. de plaats aanwijst, van waar men

springen moet. En inderdaad, 't gebeurt wel meermaals zoo — onder andere te Denderleeuw en te Denderbelle : de beste springer gaat vooraan en wijst door eene lijn de plaats aan, van waar men den sprong over den gracht doen moet; die lijn verwijdert zich, onder het spel, meer en meer van den gracht, ten ware deze langzamerhand breeder wierd. Doch op zeer vele plaatsen wordt bijna nooit deze aanvangslijn getrokken.

Zie overigens *mat* in de Wdb. en bij DE BO; ook het Eng. *match*.

3. Als de kinderen, te Alveringem over een dijk springen, op gevaar af te kort te schieten, slaan ze eerst een kruis en zeggen :

« Ik deruit
En den duivel derin! »

(*Biekorf*, VII, 223).

Ook te Denderleeuw, te Iddergem en te Denderbelle en waarschijnlijk wel elders, slaan de springers een kruis. Te Denderleeuw zeggen ze daarna :

« Den doeivel in
En den engel uit! »

Of wel :

« Den doeivel in
En ik uit! »

In Noord-Brabant zegt men :

« Er in of er over!
Ons Lieve Heertje staat er boven,
Ons Lieve Vrouwtje staat aan den kant,
Och, mijn allerliefste hand! »

(VL, X, 205).

4. Van iemand, die 't springspel niet durft of kan nadoen, zegt men spottende :

« Bleuneblauw!
Zijn gat is lauw! »

Zoo bij De Bo.

5. Eene variante van dit eenvoudig kinderspel is het *Grachtman jagen.*

Een spel door veel jongens gespeeld.

1° Er wordt afgeteld om te zien wie de *grachtman* moet zijn.

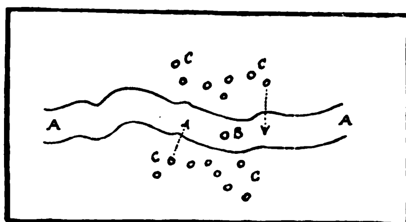


Fig. 38. — A, gracht; B, grachtman; CC, overspringers.

2° De grachtman plaatst zich in een gracht zonder water. De andere spelers springen er over en bij dit overspringen tracht de grachtman er een te vangen.

3° Wie gevangen wordt, moet op zijne beurt grachtman zijn.

4° Onder het springen zingen de jongens tergend:

« Grạchtman!
Hè-je geene visch vandoen? »
(Denderbelle).

Aanmerking.

Ook te Lebbeke en te Gavere kent men zulken *grachtman.* — Verg. *Koning-spelen.*

d. — Hooger-om-hooger-springen.

Dit is een meisjesspel, soms door jongens meegespeeld.

Als de meisjes koordeke-dansen en dit spel moede worden, wordt er niet zelden, ter afwisseling, voorgesteld *hooger-om-hooger* te springen.

Wordt dit aangenomen, zoo vatten twee meisjes

de danskoord, elk aan een uiteinde, en beginnen met ze eenvoudig op den grond te laten hangen, en al de medespeelsters stappen over de koord heen.

Daarna wordt deze achtereenvolgens wat hooger gehouden (telkens een decimeter of zoowat) en al de meisjes springen er beurtelings over.

Wie, in het springen, de koord met de voeten aanraakt, is er *aan* en moet de plaats van een der twee meisjes overnemen. Dit laatste, welk vooraf als nr 1 was aangewezen, is dus *verlost* en mag nu ook springen.

Ter vereenvoudiging wordt soms het eene uiteinde der koord aan eene deurklink, een stijl of iets dergelijks vastgebonden, zoodat er slechts één meisje noodig is om de koord vast te houden.

Als de koord tamelijk hoog gespannen is, trekken de springende meisjes hunne bijeengenomen rokken tusschen de beenen om des te gemakkelijker te kunnen springen en door hunne kleederen niet verhinderd te worden.

't Gebeurt dat een meisje schrijlings op de koord valt; dadelijk wordt deze omhooggetrokken om het gevangen kind te plagen. Dit wordt vooral gedaan, als er jongens medespelen.

(Denderleeuw, Herdersem, Lebbeke).

Te Molenbeek-Brussel spelen de meisjes hetzelfde spelletje; doch na het over-de-koord-stappen en vóór het over-de-koord-springen, wordt *onder* de zeer hoog gehouden koord eenmaal *geloopen*.

Te Schaarbeek-Helmet heet dit spel: *overspringen*.

c. — Hukske-springen.

Het komt er op aan zoolang en zoover mogelijk op de hurken voort te springen of te dansen.

AANMERKING.

Synoniemen :

Eksterdans, Denderwindeke, Waarbeke. — Zeer schilderachtig; de ekster huppelt inderdaad aldus voort.

Hikske-springen, Noordelijk en Oostelijk deel van 't Land van Aalst.

Hoekske-, *hukske-springen,* Itegem.

Huk (Op den) springen. Mariakerke-bij-Gent.

Hukken (Op de) springen, Turnhout.

Hukske (Op zijn) springen, Zegelsem.

Hukske-springen, Geeraardsbergen, Semmersake, St. Elooi's-Vijve, Boisschot.

Paddeken-dansen (uitspr. *parreken dansen*), Liedekerke, Denderhoutem, Okegem, Appelterre, Zandbergen, St. Lievens-Essche.

Paddeke-springen, Lieferingen, Oelter, Welle, Hekelgem, Merchtem.

Puitje-springen, Gavere.

Hgd. *Froschhüpfen, Wandernde Frösche* (BÖHME, bl. 600, n° 456). Verg. : *das Heuschreckenspiel* (GEORGENS, 131).

Fr. *Marcher en* of *danser les jarcotons;* te Parijs : *jouer à la petite bonne femme* (*Mélusine,* III, 135-136).

Zie bij GOMME : *Hop-frog, Curcuddie, Cutch-a-cutchoo, Harie Hutcheon* en *Hirtschin Hairy.*

f. — Over voorwerpen springen.

Een eerste lust is het voor de jongens over *staken, heiningen, sluitboomen, baalden* of *baliën, paalsteenen,* enz. te springen. Het zal wel genoeg zijn hier op die eenvoudige springoefeningen te wijzen, zonder meer.

B. — Haasje-over en varianten.

---

a. — Haasje-over.

Een algemeen verspreid jongensspel.

De eenvoudigste speelwijze bestaat hierin :

Elke speler springt, op zijne beurt, over al de andere, die voorovergebogen met de handen op de knie, op eene rij staan.

Er zijn twee manieren van staan voor den gebukte:

Met het hoofd *vooruit,* dus in de richting van het springen ;

Of wel met het hoofd *zijdelings.* In dit geval moet de springer de beenen, onder het springen, wijd open zetten. Kleine jongens kunnen dit niet goed doen.

Zoodra een jongen over al de gebukt staanden is gesprongen, bukt hij zich eveneens, een drietal stappen verder.

Calom noemt het spel *Over ruch springen,* en zegt o. a. :

Siet eens hoe sy over een,
Wand'len met haer vlugge leen.
d'Een leyt soo lang neer gebogen,
Tot dat d'ander heeft gevlogen,
D'achterst doet als d'eerste deed',
En volcht den voorganger meed'.

Aanmerkingen.

1. Namen.

Achtereenspringen, Zegelsem.

Broek-over-drij spelen, Brussel en omstreken; Esschene, Assche, enz.

Broek-sta-vast spelen, Antwerpen (CORN.-VERVL). Verg. *Bok-sta-vast;* zie ook COOPMAN, *Kinderlust,* 60.

Bultje-springen, Liedekerke.

Dijk-springen al voesj (voort)*gaan,* Aalst.

Ezelke-springen, Welle, Oelter, Daknam. — Het eigenlijke *Ezelke-springen* is evenwel het *Bok-sta-vast-spel.* Zie aldaar.

Haasje-over-springen, V. D., BOEKENOOGEN.

Haast-u-over (Naam van 't spel in de 17e eeuw. Zie SCHOTEL, *Volksb. en Volksspr.,* I, 295.)

Hoaske-joagen., MOLEMA.

Hoopken-springen, Appelterre, Denderleeuw, Hekelgem.

Hoppekuiltje-springen, Okegem.

Kruist-hem of *Kruist-hem-voort spelen,* Gent.

Lijfje (Over 't)springen, Antwerpen (zie CORN.-VERVL. op *Broek-sta-vast*).

Loopstien vort, Krommenie (BOEKENOOGEN).

Marcheeren, Nieuwenhove.

Overeenspringen, Heldergem, Denderleeuw.

Overspringen, Zandbergen, Herdersem, Denderbelle, Assche.

Peerd-over-den-dijk! Mariakerke-bij-Gent.

Peerdeke-springen, Geeraardsbergen, Esschene.

Peerdeke (Over 't)springen, St.-Elooi's-Vijve.

Peertjès, paartjès, BOEKENOOGEN.

Pejjé- of Pié-doen, Turnhout.

Ruch (Over)springen, CALOM.

Ruksken-springen, St. Truiden. — Ruk = rug.

Tak-over-'t huis, Zele.

Uren, Drogenbosch. — Zie verder *Oeren-of-veu.*

Voet-doen, Turnhout. — Verg. *Pié-doen.*

Voetje-doen, Waalhem.

Fr. *Saute-mouton, jouer à coupe-tête.*

Hgd. *Bocksprung, Hammelsprung.* Zie BÖHME, 590-591. Bij GUTSMUTHS : *Gesellschaft-Bockspringen, Hammelsprung.*

Eng. *Leap-frog,* GOMME. Zie ook bij dezelfde schrijfster : *Accroshay, Loup the Bullocks* en *Spanish fly.*

2. Te Schaarbeek (Helmet) wordt *Haasje-over* gespeeld — men zegt er *Broek-over-drij* — met of zonder *kwakken. Met kwakken :* al springend mag men den gebukte met den rechtervoet een *kwak* (een stamp of een stampje) toebrengen. — *Broek-over-drij zonder kwakken* is het eenvoudige spel.

3. Het spel wordt er soms nog moeilijker gemaakt.

De gebukte zegt een der volgende woorden ('t zijn Fransche, doch het spel wordt in het Vlaamsch gespeeld), welke de overspringers moeten nazeggen :

Pik, repik, surpik (denkelijk : *pique, repique, surpique*);

Pas, repas, surpas (passe, repasse, surpasse);

Bloem, rebloem, surbloem (klanknabootsing?);

Frappez le poing, refrappez le poing, surfrappez le poing;

Fok, refok, surfok;

Mettez le mouchoir, reprenez le mouchoir, jetez le mouchoir : al springend moet men den neusdoek wegwerpen, daarna met de tanden oprapen van de plaats, waar men te recht kwam, zonder evenwel de voeten in het minst te verschuiven.

Het spel heet er *pik.* Doch het werd ons onvolledig opgezonden. Het laatste deel — dàt met neusdoek — moet als volgt gespeeld worden : de springer legt den neusdoek gansch open op den rug van den gebukte, neemt hem bij een herspringen terug op, werpt hem een derde maal weg en raapt hem daarna met de tanden op de hierboven beschreven wijze op.

(Schaarbeek-Helmet).

3. Te St. Pieters-Jette heeft men een gelijkende variante :

Koeke-Marie!

Ze wordt gespeeld als volgt :

De springer zegt :

Koeke-Marie! en hij springt over den gebukte;

Koeke-Sophie! en hij doet hetzelfde;

Je passe! nog hetzelfde;

Je repasse! de springer springt over den gebukte en keert, opnieuw overspringend, terug;

Première claque! al springend wordt er met de hand op den rug geslagen;

Deuxième claque! men slaat met de twee handen op den rug;

Troisième, quatrième, cinquième claque. Er worden drie, vier, vijf slagen gegeven;

Jetez le mouchoir! men werpt den zakdoek zoover men kan;

Ver (voor) *niet op 't meuleke!* men springt eenvoudig over den rug;

Prenez le mouchoir! men laat zich zachtjes van den rug glijden en daarna, steunend op éen been, neemt men den zakdoek op;

Mettez le mouchoir! men legt den neusdoek op den rug van den gebukte en men vangt hem op, in het herspringen;

Allemettekes doos! (Allumettekensdoos): men laat zich zachtjes van den rug rijzen, daarna klopt men twaalf keeren met den voet op den rug; den twaalfden keer geeft men een flinken stamp, zoodat de gebukte op den grond valt.

Cheval! men zet zich te paard op den rug en men klopt twaalfmaal met de handen; de gebukte moet de twaalfde maal op den grond vallen, anders is de paardrijder er *aan!*

Coup de canon! de twee jongens — springer en gebukte — plaatsen zich rug tegen rug en de eerste jongen moet den tweeden een grooten *stamp* geven, met het doel hem te doen vallen; gebeurt dit niet, zoo is hij zelf er *aan*.

't Is een aardig springspel, dat in het Vlaamsch gespeeld wordt, doch, benevens eenige Vlaamsche, ook Fransche namen voor de onderdeelen heeft. Zonderling mengelmoes, wiens ontstaan door de nabijheid van Brussel mogelijk werd!

4. *Kop del!* roept men tot den gebukten makker om hem te waarschuwen, dat men komt aanloopen. (BOEKENOOGEN.)

Del = omlaag, naar beneden. Evenzoo Friesch *del* = naar omlaag (HALBERTSMA, 603). Verg. VERDAM, *Mnl. Wdb.*, II, 63 : *te dale.*

5. Goede springers springen over *staande* jongens, enkel het hoofd van den *staander* is eenigszins gebogen.

6. CATS spreekt van dit kinderspel, waar hij zegt :

« Besiet, hoe gene jongen springht,
En sijnen macker neder dringht,
Besiet hoe dat de lecker baert,
En over al de kinders vaert;
Maer siet oock hoe het speeltjen ent,
En hoe de kans haar omme-went :
Hy die een wijl gedoken heeft,
Die toont eens weder dat hy leeft,
En die te voren hooge sprongh
En al het kleyn geselschap dwongh,
Die duyckt dan weder met 'et hooft,
Als van sijn eerste macht berooft. »

b. — **Dijkske-springen.**

Dit is reeds een ingewikkelder variante.

Het spel wordt door een onbepaald aantal jongens gespeeld.

1. Men *telt* om te zien wie er *aan* is, wie moet *staan,* d. i. in een gebukte houding staan met de handen op de knieën; ook om te weten, wie de *voeten* mag *zeggen*.

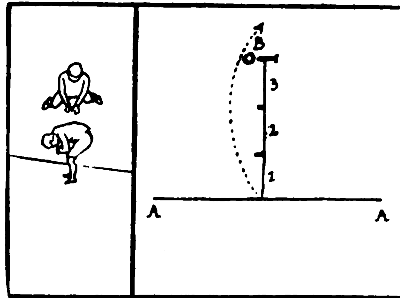


Fig. 39. — A, lijn; B, de staander (gebukte).

2. Nu wordt eene lijn getrokken en de speler, welke de *voeten zeggen mag,* roept b. v. : « drij voeten! » — De speler, die *staan* moet, meet een afstand van drie voeten, te beginnen aan de lijn; hier zet hij zich voorovergebogen.

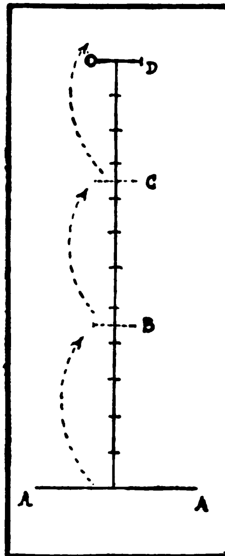


Fig. 40. — A, aanvangslijn; AB, eerste sprong, BC, tweede sprong; CD, derde sprong; D, staander (gebukte).

3. De andere spelers springen nu over hem; doch hun sprong begint aan de lijn. De speler, die de voeten gezegd heeft, springt laatst.

4. Is 't aan al de spelers gelukt den gestelden sprong te maken, zoo gaat de gebukte zich een of meer voeten verder van de lijn plaatsen, volgens de opgave van den speler, die de voeten zetten mag, — en het springen herbegint.

5. 't Gebeurt wel dat de gestelde afstand te groot wordt, en één sprong niet voldoende is om, van de lijn, over den gebukte te springen. Alsdan wordt bepaald dat het overspringen in twee of meer sprongen zal gedaan worden. In dit geval wordt,

na elken sprong, op de bereikte plaats een nieuw lijntje getrokken; de springer mag, na elken gedanen sprong, van het voorlaatst getrokken lijntje zijnen loop halen, doch niet van verder (Zie fig. 40.)

6. Een springer moet *staan* of is er *aan :*

Als hij van over de aanvangslijn springt;

Als hij meer dan het bepaalde getal sprongen maakt;

Als hij *op* den gebukten, niet er *over* springt.

7. Het gebeurt insgelijks, dat de speler, die de *voeten zegt,* er zooveel gezegd heeft, dat de sprong voor een der springers niet doenlijk blijkt; deze mag het *overlaten,* d. i. den sprong aan den volgenden speler overlaten. Al de andere mogen ook dezen te grooten sprong *overlaten;* enkel de laatste, namelijk hij, die de voeten gezegd heeft, is verplicht den sprong te wagen; anders is hij er zelf *aan.*

8. De speler, die *staan* moest en *vrij* wordt, mag de *voeten zeggen.*

(Denderleeuw).

Te Schaarbeek (Helmet) heet dit spel :

Oeren-of-veu (vóor)!

Wij teekenen hier de belangrijkste wijzigingen aan :

1. Vóor den gebukte worden twee schreven getrokken : *de eerste oeren* geheeten; verder, een tiental stappen minstens, nog twee : *de tweede oeren.*

2. Beurtelings springen al de spelers over den gebukte. De eerste maal staat het hun vrij een *kwak* (stamp met den rechtervoet) te geven, doch de volgende keeren mogen zij den gebukte niet raken; wie het doet, is er *aan.* — Ten minste tweemaal moet er *oere gesprongen* worden, d. i. men moet, vooraleer te springen, met de voeten op de *eerste oeren* staan.

3. Daarna springt men naar believen. Eigenaar-

dige uitdrukkingen bestaan om die verschillende springwijzen aan te duiden. Buiten het hierboven opgegeven *oere springen,* kan men springen als volgt :

Veu (vóor) : vóor de oeren (1e) zonder deze te raken;

Halfke : op éen been springen;

Een sprongske : éen enkelen sprong van aan de oeren tot vóor den gebukte;

Paspiëd of *Niet paspiëd* (paspeerd) : met de beenen open of toe, al springend;

Bobijntje garen : met de handen op den rug van den gebukte steunen en driemaal, zonder ze op te lichten, om hem heen draaien;

'Nen boterham mee plattekees : twee *halfkes* en éen *sprongske;*

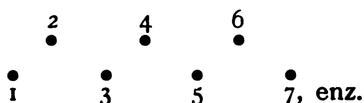
Gendarm te piëd (peerd) : de beweging van een gendarm wordt nagebootst;

Lanteereman : éen *halfke* en éen *sprongske;*

Alles wat mij meke mij geleerd heeft : men springt naar believen;

Vö(r)sch : men doet de onregelmatige sprongen van dit diertje na;

Pastoorshoed : men moet zigzagswijze springen, als volgt :



Voorschoot : twee stappen en éen sprong;

Koeistiët (steert) : drie stappen en éen sprong;

Zatlap : men gaat waggelend vooraleer te springen;

Kruisweg : de laatste springwijze. De gebukte behoudt zijne plaats, doch al de andere spelers springen, langs vier zijden, over hem en schenken hem daarbij kosteloos drie *kwakken.*

4. Telkenmale *al* de spelers gesprongen hebben, zet de gebukte zich een stap verder en komt aldus eindelijk aan de *tweede oeren.* Eerst dan mag *Kruisweg* gesprongen worden.

5. *Kop in en gat uit!* roept de springer tot den gebukte, indien dezes houding tot het springen eenige moeilijkheid oplevert.

(Schaarbeek-Helmet).

Te Antwerpen heet het zeer verspreide spel : *Over 't lijfken.*

Eenige bijzonderheden mogen hier volgen.

1. *Over 't lijfken* wordt gespeeld *in éenen darm,* d. i. tusschen twee strepen; of *in boerendarm,* d. i. tusschen vier strepen.

2. Degene, die zich bukken moet, laat de medespelers beurtelings over zich springen; wie er niet over kan, raakt het rug-onderdeel van den gebukte en dàt noemt men : *gat-lakken.*

3. De eerste sprong mag gepaard gaan met een *spoorken,* d. i. de springer mag met zijnen hiel tegen de dijen van den gebukte stampen;

Of met een *zijslag;*

Of met een *bloemzak;* in dit geval steunt de springer met geweld op den rug van den gebukte, die *doorzakt.*

4. Is de sprong gedaan, zoo noemt de gebukte *éen voet* van de meet (aanvangslijn) en zoo voorts.

5. Als regel geldt, dat men, den *tweeden* of *derden voet,* noch *vóór* noch *op* de meet moet springen.

6. De springers mogen slechts éenmaal de voeten in den *darm* plaatsen. Wie dit niet in acht neemt, moet op zijn beurt *staan,* d. i. zich bukken.

7. De sprong geschiedt op twee wijzen : men steunt met de twee voeten gelijktijdig op den grond; of wel met éen enkelen voet. Dit laatste noemt men

op zijn kerkhofkens springen, waarschijnlijk omdat de Groenplaats (het Groen Kerkhof) tot vóor weinige jaren, het middenpunt en de uitgelezen plaats was voor een aantal kinderspelen.

(Antwerpen-stad).

AANMERKINGEN.

1. In *Haasje-over* staan gewoonlijk verscheidene gebukte spelers op éene rij of in een cirkel; in *Dijkske-springen* staat éen enkel gebukte. Dàt is het groote onderscheid tusschen beide spelen.

2. Namen van *Dijkske-springen.*

Dijk-springen, Aalst.

Dijkske-springen, Denderleeuw.

Lijfken (Over 't)springen, Antwerpen-stad.

Oeren-of-veu, Schaarbeek-Helmet.

Overspringertje-spelen. Loquela, IV, 54.

Doch door *Loquela* verkeerdelijk gelijkgesteld met *Bok-sta-vast* (met verwijzing naar KRAMERS). In dit laatste spel wordt *niet* overgesprongen. Overigens duidt *Loquela* aan *van waar* gesprongen wordt, hetgeen in *Haasje-over* noch *Bok-sta-vast* wordt gedaan.

Peer(d)eke-springen, Herdersem.

Pié-over, Turnhout. — Zie bij *Haasje-over.*

Pitjé (pied)-springen, DRAAIJER.

Bij dit spel noemt men een voet : *'n vôt;* de breedte : *'n platvôt.* De jongen, die staat, mag insgelijks, nadat allen gesprongen hebben, *'n vôt en 'n platvôt* verder gaan staan.

Steentje-vort, Stientje-vort, Wormerveer, BOEKENOOGEN.

Het is een lichte variante. Eene wijze van overspringen, zegt Dr. BOEKENOOGEN, waarbij een der jongens voor bok staat, terwijl naast hem een steen ligt, die tot uitgangspunt dient van den sprong. Zijn alle medespelers over den bok gesprongen, dan gaat

deze een voet verder van den steen staan. Is de afstand drie voet geworden, dan mogen de springers bij den aanloop één stap nemen in de ruimte tusschen steen en bok, en zoo vervolgens voor elke drie voet nog een stap. Wie mis springt, moet den bok vervangen en het spel begint opnieuw.

Uren, Drogenbosch. - Verg. hooger *Oeren.*

Van steentje veerder. Deze benaming komt in de lijst van kinderspelen, opgegeven in de vertaling van RABELAIS door GALLITALO. Zie INLEIDING, bl. 54.

Voeten, BOEKENOOGEN.

Voetje (Een) doen, BOEKENOOGEN.

Voetje-over spelen, Denderbelle.

Voetspringen, Strombeek, Heist-op-den-Berg, Hallaar. Ook bij BOEKENOOGEN.

3. *Schokkebis!*

Als de vastgestelde afstand te groot wordt, roept de laatste springer : *schokkebis!* Alsdan mag elke speler eenmaal den grond raken vooraleer over te springen. Ja, men springt soms tweemaal, driemaal, enz. *schokkebis.* Het woord is thans in onbruik geraakt.

(Denderleeuw).

C. — Bok-sta-vast en varianten.

a. — Ezelke-springen.

Een zeer verspreid jongensspel; veel spelers.

1. Er zijn twee kampen (ten hoogste 5-6 in ieder kamp).

2. Een jongen staat met den rug tegen een muur (soms boom of iets dergelijks) en houdt de gevouwen handen vóor den onderbuik, derwijze dat de twee palmen naar boven gericht zijn.

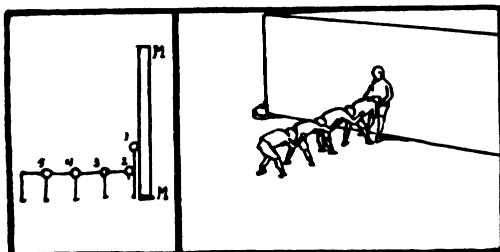


Fig. 41. — 1, rechtstaande ezel; 2, 3, 4, 5, gebukte ezels.

3. De tweede derzelfde partij legt het voorhoofd in deze gevouwen handen en staat dus in gebogen houding; tegen dezen staat, insgelijks den rug biedende, de derde, vervolgens de vierde, enz. Het gansche kamp, min één speler, vormt alzoo eene bijna horizontale reeks van spelers, die allen den rug bieden. Men noemt ze de *ezels*.

4. De beste springer der tegenpartij haalt nu zijnen loop en wipt over de ezels heen, zoo ver hij

maar kan; eens dat hij nederzit, slaat *(plekt* of *plakt)* hij driemaal in de handen. Deze eerste tracht ver genoeg te springen, ten einde aldus voldoende plaats voor zijne medespelers over te laten.

5. De andere springen dan op hunne beurt en nemen plaats op de *ezels*.

6. Als de laatste gesprongen en driemaal in de handen geplakt heeft, is het spel uit en men herbegint.

7. De *ezels* of *staanders* zijn verlost:

Als een springer van den rug valt of glijdt;

Als een springer den grond raakt, zelfs wanneer hij zitten blijft zonder vallen;

Als een springer niet driemaal geplakt heeft.

8. Doch als een springer den grond raakt, omdat een ezel, onder het gewicht van den last of om een andere reden, *invalt* of *inzakt*, zoo zijn de staanders niet verlost.

(Land van Dendermonde, Zegelsem, Brussel en wel elders). Zie VL., XI, 86.

AANMERKINGEN.

1. Te Denderleeuw staan er insgelijks 3-4 *ezels* achter elkaar op éene rij, de eerste met het hoofd in de samengevouwen handen van een tegen den muur rechtstaanden jongen. De springers klappen niet in de handen; doch daar zij soms op hunne *ezels* niet recht zitten en moeilijk het evenwicht bewaren, houden zij zich aan elkanders kleeren vast.

Zoodra al de springers op de ezels zitten, roepen zij inderhaast : « Een, twee, drij! », en dan mogen zij er af springen en 't spel voortzetten.

Te Strombeek gaat het spel evenzoo toe; doch als de springers op hunnen ezel zitten, roepen zij : « Een, twee, drij! De hamer slaat vier! »

2. Te Munkzwalm, Waarbeke, Nieuwenhove moeten de ezelrijders ook driemaal in de handen klappen.

3. Te Brussel en omstreken (Ukkel, Drogenbosch, Schaarbeek, St. Jans-Molenbeek, enz.) heet het spel :

Pater klats af! (uitspr. *klachaf!* met Fransche *ch*).

De laatste speler roept er in 't springen :

« De leste springer komt af! »

En als hij nederzit op zijn *peerd* — hier heeten de *ezels* peerden — slaat hij driemaal in de handen en roept :

« Een, twee, drij! Pater klats af! »

Dan springen al de rijders van hunne paarden en het spel herbegint.

b. — Ezelke-springen.

(Een raadspel).

Soms staat er maar één ezel; het spel, dat nog *Ezelke springen* heet, wordt dan anders gespeeld :

1. Er zijn geene twee partijen.

2. Een jongen plaatst zich tegen den muur op de hierboven beschreven wijs; één *ezel* staat gebukt tegen hem.

3. Ieder medespeler springt nu op zijne beurt op den gebogen rug. Na gesprongen te hebben, steekt hij één, twee, drie, vier of vijf vingers omhoog en laat den *ezel* raden. Raadt deze het getal omhooggestoken vingers, zoo mag de jongen, die tegen den muur staat, springen; de *ezel* vervangt hem en de springer wordt *ezel*.

Wordt het getal niet geraden, zoo gaat het spel voort en een tweede jongen springt.

(Denderbelle en Herdersem).

Ook aldus bij Calom :

Merckt eens dese soete dingen,
Hoe sy op malkander springen,
d'Een omleech leyt met de kop,
d'Ander springt daer boven op.

Beurt om beurt sy vallen neder :
Die eerst bockt die klimt dan weder.
Die gedraegen heeft syn maet,
Van syn maet hem draegen laet.
Soo haest als hy heeft geraeden,
Van die hy eerst had gelaeden,
Hoeveel vingers dat hy wyst,
Vrolyck van der aerden ryst.

AANMERKINGEN.

1. Dit is een oude manier van het spel te spelen. JUNIUS (*Nomenclator,* bl. 269) beschrijft het bij : *Micare digitis,* hetgeen KILIAAN verklaart als volgt :

« Ludus puerorum, cùm puer obstructis oculis diuinat quot alter, ipsus tergo insidens, digitos erectos habeat ».

Men vindt dit bij : *Kockock heerken rijd' ick wel.*

Het spel staat reeds bij PETRONIUS, *Sat.* 64, vermeld (*Wdb. der Ned. Taal*). Zie ook verder.

Doch ANDREE (*Ethn. Parall.,* bl. 98), schrijft over het *Morraspel* der Italianen :

« *Morra.* Dieses Spiel der Italiener ist eine bekannte Erbschaft aus dem Altertum; gleichzeitig und blitzschnell haben die beiden Spieler gegeneinander die geballte Faust zu öffnen und die vom Gegner ausgestreckte Anzahl der Finger lautrufend zu erraten. Micare digitis hiesz es bei den Römern und daktulon epallaxis bei den Griechen. Das Spiel ist aber älter; denn wir finden es bereits unzweifelhaft im alten Agypten, deutlich z. B. dargestellt in den Wandmalereien der Gräber von Theben ».

Bij de Sineezen en op de Samoa-eilanden is het spel, dat de oogen scherpt, eveneens bekend. — Zie nog SUETON. *Augustus,* 13 en CICERO *de officiis,* III, 19 en 23 (bij ANDREE t. a. pl.), ZINGERLE, 45 : *Eselin beschlagen* en BECQ, *le Jeu de la Mourre* (*micatio*), bl. 290 en vlgg.

2. Ook te Geeraardsbergen vraagt men : « Hoeveel vingeren staan er? »; doch hier zijn weer *verschei-*

dene ezels (gewoonlijk drie). Te Herdersem, Liedekerke, St.-Lievens-Essche, Daknam, Lovenjoel, Boisschot, Turnhout en wel elders hoort men dezelfde vraag; doch hier staat maar *één* ezel, hetgeen het gewone geval is.

3. Te Herdersem telt een omhooggestoken vinger voor 1, twee voor 2, enz. evenals elders; doch de omhooggestoken vuist is 500 en de twee vuisten tellen voor 1000.

4. Anders luidt wel de vraag :

« Hoeveel hoorens staen daer op? » CALOM.

« Hoeveel hoorekes staan er? »
(Welle, Alsemberg).

Hoeveel horens heb je op je bast?
(Hilversum? *Noord en Z.*, XXV, 16).

« Kievela-kavelen,
Pietje van den Broeck,
Hoeveel horekes staan der op a'n boek (1)? »
(Aalst-Mijlbeke).

« Kiewela-kauwelen
A gat vol nagelen,
Hoeveel horekes staan der op aë kop? »
(Aalst-stad).

« Kiekela-kakel
Mee a gat vol pestenakelen,
Kiekelèren haan,
Gruit (*raad*) hoeveel vingeren dat er staan? »
(Iddergem).

« Kievela-kavel,
A gat vol haver,
Stommelèren blok,
Hoeveel horens staan der op? »
(Ninove).

---

(1) *Boek*, verbast. van *bok*. Ook aldus in 't *Antw. Idiot.* Z. op *boĕk*. Te Waalhem : *boeke springen*.

« Kievela-kavel
Mee a gat vol zavel (1),
Hoeveel horekes staan der? »
(Denderleeuw, wijk Leeuwbrug).

« Kievela-kavel,
Hoeveel horekes staan der op mijnen boek? »
(Hekelgem).

5. In *'t Daghet*, IV, 170, leest men :

« Om de kinderen te laten raden hoeveel horens zij hebben, legt men hun de hand op 't hoofd, steekt dan éen, twee of meer vingers in de hoogte en men zegt het volgende :

« Die viif die dich
Langs naas en oure gaon
Raod de bok
Raod de geit
Raod wi mennig
Hööre dat dao steit. »

Aldus te Valkenburg. Dit raden zal wel op ons spel zien. Of 't is misschien een vervorming er van, evenals het volgende :

« Een kind ligt met het gezicht in den schoot van een ander. Een derde slaat deze ('t is dus een meisjesspel) op den rug, steekt eenige vingers omhoog en zegt :

« Bok! Bok!
Hoeveel vingers staan der op? »

---

(1) In een aftelrijm van Welle heeft men ook :

« Kievel kavel,
A gat vol zavel! »

Zoohaast het kind misraadt, slaan alle rondstaande kinderen haar, zeggende :

« Die (*zegt het getal*), die der staon,
Die dich öm diin naas en oere gaon! »
(Maastricht, *'t Daghet*, IX, 45).

De vervorming is zeer goed uitlegbaar : het wilde springspel der jongens kan niet door de meisjes nagedaan worden.

6. Deze vraag naar het getal *horens* van den bok — misschien wel de *oudste* vraag — noopt ons het woord te verleenen aan K. O. MEINSMA *(Taal en Letteren*, 1894, 203,) die in een uitgebreid opstel, getit. : *Een merkwaardig drietal* (nl. *Koekoek, hoorndrager* en *hahnrey*) o. a. dit schrijft :

« Volgens Salmasius was het den Longobarden bij de wet verboden elkander te bespotten door twee vingers, bij wijze van horens, omhoog te steken, en dat die hoon op hetzelfde feit betrekking had als het woord *hoorndrager*, is duidelijk. Het dunkt mij *à propos* hierbij te vermelden, wat ik nog nergens aangehaald zag : de bespotting, die de Longobarden elkander aandeden, bestaat nog in een jongensspelletje, dat in mijn jeugd in hooge achting stond. Een geblinddoekte jongen moest met zijn hoofd voorover tegen een muur staan (1); zijne makkers wipten om de beurt op zijn rug, staken eenige vingers omhoog en vroegen : « *Bok, bok*, hoeveel *horens?* » Bij KILIAEN heet datzelfde spel « *Koekoek*, heerken, *rijd* ik wel », of « Bock over haghe spelen ». De afwisseling van *koekoek* en *bok* bewijst, dunkt mij, duidelijk, dat al is de jeugd ook niet op de hoogte van de eigenlijke beteekenis van het spel, toch... de Longobardische gebruiken niet met dat volk te gronde gegaan zijn ».

---

(1) Is dit wel de juiste Hollandsche speelwijs? In dit geval verschilt zij van de Vlaamsche, vermits enkel één jongen als *bok* dient en zijn hoofd niet in de handen van een rechtstaanden makker legt.

c. — Hamer-scheer-mes-lepel-forket-of-kuip?

Dit is een merkwaardige variante.

Er is maar een peerd (uitspr. *piëd*).

De rijder, na gesprongen te hebben, slaat driemaal op den rug van den drager en roept :

« Hamer, scheer, mes, lepel, forkèt of kuip? »

En hij steekt tegelijker tijd omhoog :

Zijn vuist, d. i. de *hamer;*

Zijn wijsvinger — het *mes;*

Zijn wijs- en middelvinger — de *scheer;*

Zijn drie of vier vingeren (zonder duim) — het *forkèt;*

Een hand, bolvormig, met de holte naar boven — de *lepel;*

Beide handen, bolvormig samengevoegd — de *kuip* (soms zegt men het *kassuul* = de kasserol).

Raadt het paard goed, zoo is het verlost; anders gaat het spel voort.

(Brussel, St. Jans-Molenbeek).

AANMERKINGEN.

1. Te Assche, Merchtem, Ternath, Appelterre, Zandbergen, Oelter, Heldergem en wel elders nog, is deze variante ook bekend. — Te Ternath is er meer dan éen *ezel* en de vraag wordt gesteld door den rijder, die op den voorsten ezel zit. Doch men spreekt er enkel van *hamer, scheer* en *mes.*

Te Antwerpen (VK., II, 75) ook : *Schaar, hamer of mes.* Doch er zijn twee partijen : de knapen der eerste staan *kalfken vet* (d. i. gebogen) tegen een muur; de andere zitten elk op zijn paard. De eerste ruiter slaat met de rechterhand op den rug van zijn paard en stelt de vraag : « Schaar, hamer of mes? » Bij het laatste woord steekt hij de hand achter het

lichaam. Raadt het paard goed, dan worden ruiters paarden en omgekeerd. Raadt het slecht, dan klopt de tweede ruiter op zijn paard, enz. Men gaat aldus voort, tot eindelijk een der paarden juist raadt.

Te Hoogstraten kent men maar *scheer* en *mes*.

Te Schaarbeek-Helmet luidt de vraag : « *Hamer, scheer, mes, kuip* of *eemer?* » *Eemer* = éene hand.

Te St. Pieters-Jette : « *Hamer, scheer, mes, leer* (ladder) of *kuipken?* » *Leer* = de hand met de vingers (sporten) horizontaal geplaatst.

Te Gent : « *Hamer, scheer, kapmes* of *blok?* »

Te Brugge : « *Nijptang* (twee vingers), *haakske* (een vinger krom omhooggestoken) of *hamer* (vuist)? »

De vraag is reeds meer afgesleten te Zandbergen : « Wa ra-de? *Hamer* of *scheire?* » De *hamer* is de duim, de *scheire* de twee opengespreide voorvingers.

Te Oelter heeft — 't is merkwaardig genoeg! — de vraag een Fransch kleed aangetrokken en tevens den naam aan 't spel zelf gegeven, dat er heet : *Sizô-mertô-kertô* = ciseaux, marteau, couteau!

Dezen Franschen vorm heeft men te Appelterre op zijne beurt vervlaamscht en de vraag luidt er : « *Ciesen, merten, kerto?* Hoeveel vingers staan der? » Die achteraan komende nieuwe vraag naar het aantal vingers bewijst, dat de beteekenis van het oorspronkelijke *Ciseau, marteau, couteau* er verloren is gegaan, of wel dat dit vreemde *ciesen* er van elders is aangebracht, zonder dat men er de beteekenis van kende en men zich dus opnieuw aan de oude vraag naar het aantal vingers heeft vastgehecht. Volksetymologie heeft hier haar vervormende rol gespeeld.

Te Wetteren luidt het : *kotô-sizô-mertô*.

Vergelijk de vraag te Montignies-sur-roc (Henegouw) : *Ciseaux-clibot-martiau-partout?* — aldus te

verklaren : 2 vingers? 1 vinger? de vuist? 5 vingers uitgespreid?

Verg. nog het Duitsche raadspel : *Stipti, Fausti, Grusti, Platti,* BÖHME, 634.

d. — Hamele damele!

Een Antwerpsch jongensspel dat, ofschoon geen springspel, toch om der gelijkenis wille op deze plaats mag komen.

1. Een jongen gaat met den rug tegen een muur staan, voegt de handen samen en laat tevens de armen hangen.

2. Een tweede jongen – hij namelijk, die er *aan* is — gaat vóor den eersten staan, buigt zich voorover en laat het hoofd — of beide handen en daarop het hoofd – in de gevouwen handen van den eersten rusten. Zóo kan hij niet zien, wat boven zijnen rug omgaat.

3. Nu steekt een derde jongen, boven den rug van den gebukte, zijne hand op. De eerste vraagt :

« Hoeveel vingeren steken er op? »

Raadt het de tweede, zoo is hij vrij en de speler, die de hand opstak, is er *aan.*

Raadt hij het niet, zoo moet hij zelf zijne straf bepalen.

4. Zegt hij : « hamele! » dan kloppen al de medespelers met hunne vuisten op zijnen rug, terwijl zij roepen :

« Hamele,
Damele,
Gat vol hamele(n)
Op de doornlêere broek :
Hoeveel vingeren steken er oep? »

5. Kiest hij : « daar hangt het spek », dan nemen

de jongens hem bij kop, armen en beenen, heffen hem op zoo hoog zij maar kunnen en laten hem daarna vallen; driemaal wordt dit gedaan.

6. Kiest hij « vlooien » of « luizen », dan werken de duimen der medespelers op zijnen rug, alsof er wel duizend van die kereltjes te kraken waren.

7. Eindelijk kan hij ook « vuistjes » kiezen : alsdan trommelen de jongens met hunne vuisten op zijnen rug, alsof zij « frut » aan 't kappen waren.

8. Als de gekozen straf is uitgevoerd, bukt dezelfde speler zich opnieuw en het vingerraden herbegint.

9. De gebukte, die het juiste getal raadt, is er *van af* en moet den speler, die tegen den muur staat, vervangen.

(Antwerpen, VL., III, 127).

AANMERKINGEN.

1. Het spel heet nog : *Daar hangt het spek!*

2. Verg. het Antwerpsche : « Hamele, damele, gat vol hamele(n) » met het Aalstersche, hooger aangehaalde : « Kiewela-kauwelen, a gat vol nagelen! »

3. Verg. ook het Deventersch spel : *Ravé,* dat DRAAIJER, bl. 32, beschrijft als volgt :

« Zeker kinderspel. Een kind legt 't hoofd in den schoot van 'n ander en krijgt dan te raden : *Pikkadelle, fusjefé, ellebaogendik ras of ravé?* De vraag gaat gepaard met een gebaar, dat aanduidt : met de vingers, met de vuisten of met de ellebogen op den rug stooten, over den rug krabben of met het onderstel in de hoogte beuren. Wordt niet goed geraden, dan moet de liggende ondergaan, wat het gebaar te kennen geeft ».

Verg. dit *ravé* met het Friesch *pike,* verder bl. 307, ook met het raadspel : *Vleesch-op-den-blok!*

ALGEMEENE AANMERKINGEN.

1. *Bok-sta-vast* is een zeer oud spel. Volgens SCHOTEL (*Oud-Holl. Huisg.,* 63) is het van Oosterschen oorsprong.

E. B. TYLOR schrijft hierover :

« It is interesting to notice the wide distribution and long permanence of these trifles in history when we read the following passage from Petronius Arbiter, written in the time of Nero : « Trimalchio, not to seem moved by the loss, kissed the boy, and bade him get up on his back. Without delay the boy climbed on horseback on him, and slapped him on the shoulders with his hand, laughing and calling out, *Bucca, bucca, quot sunt hic?* — PETRON., *Arbitri Satirae*, by BUCHLER, p. 84 (other readings are *buccae* or *bucco*) ». *Primitive Culture*, bl. 67.

2. Namen.

Beestjè-chako, Huisingen. — Dit ziet er een woord van Franschen oorsprong uit.

Blickspel spelen, KIL.

Bock horen spelen, KIL.

Bock over haghe spelen, KIL. — Al die namen met *Bock, bok* bewijzen dat de staander oudtijds *bok* werd geheeten. Zie V. D., i. v. *bok. Bock-horen* wijst op de omhooggestoken vingeren.

Bocken setten, KIL.

Bocken spelen, KIL.

Boeke springen, Waalhem.

Bokje-springen, Groningen (MOLEMA). Limburg, JONGENEEL.

Bokkie-spring doen, BOEKENOOGEN.

Bok-op-Jasper spelen, BOEKENOOGEN.

Bok-sta-vast spelen, Wdb. der Ned. Taal, III, 261. Volgens V. D. is *Bok-sta-vast* het *Haasje-over :* « Een spel, waarbij een jongen voorovergebogen staat en op of over wien de andere jongens springen : *bok-sta-vast* ». Doch hij is mis; ook DIJKSTRA I, 230, zegt hetzelfde, hij heet het spel : *Bok, bok, sta vast!* BÖMHE insgelijks schrijft op *Bocksprung (Haasje-over) :* «Im Niederdeutschen heiszt das Spiel *Buck, stah fest!* » Tweemaal onjuist!! — In Vlaamsch België

schijnt die uitdrukking nergens bekend te zijn. Het Antwerpsch *Broek-sta-vast* voor *Haasje-over* wijst er evenwel op.

Bok-bok-sta-vast spelen, Wbd. der Ned. Taal, III, 261; DIJKSTRA, I, 230.

Bukske springen, Zuid-Limburg (MOLEMA, *Naschrift*).

Ciesen-merten-kerto? Appelterre. — Z. hooger.

Cock cock rij wel, JUNIUS. — Zie *Kockock* verder.

Ezelke-rijen, Welle, Itegem.

Ezelke-springen. 't Is de meest gebruikte benaming in 't Vlaamsche land. Wij teekenen de volgende dorpen aan : Exaarde, L. v. Dendermonde, Denderbelle, Herdersem, Denderleeuw, Iddergem, Liedekerke, Okegem, Denderhoutem, Appelterre, Nieuwenhove, Zandbergen, Waarbeke, Denderwindeke, Geeraardsbergen, St. Lievens-Essche, Zegelsem, Eename, Semmersake, Gavere, Aalter, Strombeek, Lovenjoel, St. Pieters-Jette, Pepingen, Boisschot, Hallaar.

Ezel-springen, Daknam.

Hamer-scheer-of-mes? Ternath.

Hamer-scheer-mes-lepel-forket-of-kuip? Brussel, St. Jans-Molenbeek.

Hamer-scheer-mes-leer-of-kuipken? St. Pieters-Jette.

Hamer-scheer-mes-kuip-of-eemer? Schaarbeek-Helmet.

Hamer-of-scheire? Zandbergen.

Hamer-scheer-kapmes of blok? Gent.

Horeke-spelen, Alsemberg.

Hoorens (hoeveel) staen daer op? CALOM.

Kiekela-kakel, Iddergem.

Kievel, kaevel spelen, KIL.—Dr. DE JAGER, *Versch.*, 146, schrijft i. v. *Kievel-kavel:* KIL. « acht 't woord verwant aan *Kievelen, kouwen,* mandere, rodere;

misschien echter is het van *kavelen,* loten of kiezen, waarvan ook de uitdrukking : *men moet kiezen of kavelen* ». Doch KIL. maakt zulke gissing niet.

Kievela-kavel, Hekelgem.

Kievela-kavelen doen, Aalst-Mijlbeke, Ninove, Denderleeuw.

Kiewela-kauwelen, Aalst-stad.

Kockock heerken rijd' ick wel, KIL. Hij heeft ook *kockock* voor *horen-draegher,* « gal. quoqu. » Men zie hooger de aanhaling uit *Taal en Letteren.*

Kotô-sizô-mertô, Wetteren. — Zie hooger.

Lieverdelaverde bock. BREDERO in zijn *Stommen Ridder* heeft het; doch de volledige benaming luidt er : *Sijmen de liever de laver de bock, hoeveel hoorens staender achter op?* » — Dr. DE JAGER, *Versch.*, 156, geeft over deze uitdrukking een heel artikel, waarnaar wij verwijzen.

Nijptang-haakske-of-hamer? Brugge.

Pater-klats-af! Rondom Brussel.

Peerdeke-rijdt! Ternath.

Peerdeken wel bereyt! KIL.

Pertgen wel bereyt, JUNIUS.

Pié tegen den muur, Turnhout. — Zie hooger *Pié* bij *Haasje-over.*

Pike, DIJKSTRA, I, 229. De oude Leeuwarders, schrijft hij, hadden om het midden der 18e eeuw en later nog een jongensspel, *pike* genoemd. « Eén knaap stond voorovergebogen, een ander sprong hem op den rug en zeide : « Pike doltle rara, fiesje, foesje, fé! » terwijl hij vingers opstak, wier getal de gebukte raden moest ». Het was in de eerste helft dezer eeuw nog te Leeuwarden bekend, maar verbasterd tot : « Pike doltjerave, sonnefoesjefé ». Zie het volgende.

Pik-olie-graef, ROEMER VISSCHER, *Sinnepoppen,*

3e schok, 162. - KIL. heeft het : *Pick olye oft graef* en geeft het als Hollandsch op. JUNIUS, *Nomencl.*, heeft het ook. Zie *Pike.*

Schaar-hamer-of-mes? Antwerpen.

Scheer-of-mes? Hoogstraten.

Sisô-mertô-kertô, Oelter. - Zie hooger.

Fr. *Jouer au cheval-fondu; Un, deux, trois, coquelette* (BESCHERELLE, *Les Jeux*); *Jouer aux rognons,* Rijsel; *A drenner l'âgne,* Luik; *Djower â fwêr tchuvau* = au fort cheval, Spa (*Wallonia,* VIII, 48). Zie BÖHME, bl. 634, n° 527 : *Bock, Bock, wie viel Hörner hab ich?* Het Duitsche *Fingerzahl errathen* of *Wie viel Hörner hat der Bock* (BÖHME, bl. 633-634, nrs 523-526), en het Zwitsersche *Finger errate* (ZÜRICHER, n° 1032) zijn raadspelen, geen springspelen. Verg. nog : *das lange Ross* oder *Baumhopfen,* BÖHME, 591, een loop- en springspel, zonder raden. Zie ook : GUTSMUTHS, *Bock, Bock, wieviel Hörner hab' ich, Kusch den Kopf, Will der Schmied das Ross,* bl. 378 (eveneens raadspelen); GOMME, *Bung the Bucket, Saddle the Nag, Skin the Goatie* en *Ship;* ook *Buck buck.*

3. De spelers, welke den rug bieden, heeten :

Bok, V. D. Oulings gemeen.

Ezelke of *ezel,* Meest gebruikte naam.

Paard, peerd, Ternath, Brussel en omstreken.

4. De speler, die tegen den muur rechtstaat, heet te Brussel en omstreken : het *kussen* of het *kuske,* omdat zijne gevouwen handen den tweeden tot kussen verstrekken.

Te Denderleeuw : *boom.*

D. — Hinkspel.

a. De jongens en meisjes vinden er lust in op éen been rond te springen, zoolang zij maar kunnen. Men noemt dit met den algemeenen naam *hinken,* op vele plaatsen van Vlaamsch-België (Zuiden van Oost-Vlaanderen b. v.) *henken* uitgesproken.

Men zegt hiervoor nog :

Hinkelen, V. D.; *henkelen,* Gent.

Hinke-patinken, Zegelsem.

Hincke-pincken, KIL.

Soms springen zij om het langst op éen been, terwijl zij den voet van het ander met eene hand vasthouden. Ook vormen zij wel een kring : de eene jongen legt de hand op den schouder van den anderen en houdt den opgeheven voet van dezen laatste met de tweede hand vast; zoo springen en hinken zij juichend rond.

b. — Het echte hinkspel.

Dit spel, waarvan wij hier eenige varianten willen beschrijven, is zeer geliefd en wijd verbreid, en wordt vooral door meisjes, bij uitzondering door jongens gespeeld.

Wij zullen eerst spreken over het *speeltuig,* daarna over de *speelwijs,* eindelijk over het *speelperk.*

* *Het speeltuig.*

Voor het hinkspel hoeft men een glad voorwerp te hebben, dat licht en gemakkelijk over den grond

voortschuift. Het kan rond (dat is verkieslijk), vierkant, veelhoekig of zelfs gansch onregelmatig van vorm zijn; doch het mag niet te zwaar en niet grooter dan de handpalm wezen. De kinderen gebruiken hiertoe :

Den bodem van een glas, gewoonlijk pint- of bierglas, waarvan zij de bovenste, scherpe uitsteeksels op een steen, dorpel, slijpsteen hebben afgeschuurd. Dit wordt zeer gezocht;

Een scherf van een telloor, den bodem van een tasje of koffiekopje;

Een stukje marmersteen (insgelijks zeer gezocht, vooral in steden gebruikt);

Een plankje, berdje of ander effen geschaafd houtje.

Men heet dit speeltuig :

Berreken-hink, onz. Lebbeke. — *Berreken* = berdeken, klein berd.

Elleken of *Helleken,* Welle.

Elleke-scherf, helleke-scherf, m. Denderleeuw.

Henkelsteen, m. VL, XI, 146. L. v. Dendermonde.

Hinkelberd, onz. Gent, Hekelgem en Antw.-Kempen (CORN.-VERVL.).

Hinkelblok, onz. Antwerpen.

Hinkelbomme, hinkebomme, vr. DE BO.

Hinkelbotje, Lieferingen.

Hinkelkalle, vr. DE BO.

Hinkelplankje, Daknam.

Hinkelplekker, m. VL, XI, 156. L. v. Dendermonde.

Hinkelscherf, onz. en vr. CORN.-VERVL.

Hinkelsteen, m., Turnhout.

Hinkhout, onz. Friesland, DIJKSTRA, I, 244.

Hinkpateel, onz. Zegelsem, Geeraardsbergen. — Een *pateel* is een platte schotel van gemeen geleierwerk, waaruit men vroeger gemeenschappelijk aardappelen at.

Hinksteen, m. Drogenbosch, Oordegem.

Jankberd, jankebom, onz. West-Vlaand., SCH.

Ka, kaaie, kade, vr.; ook *kaatje,* DE BO. Bij KIL. *Kae* = kei. Z. overigens het spel: *Met de kae schieten.*

Kalle, DE BO.

Kapelteel, vr. Vlierzele. — Een *teel* is een aarden schotel, waarin men de melk bewaart.

Perk, onz. Oelter, Esschene, Denderbelle, Heist-op-den-Berg. — Zeer zonderling : het *perk* is eigenlijk de hinkplaats.

Perkhink, vr. Herdersem.

Perkenhink, vr. Denderhoutem.

Perkenhint, vr. Iddergem.

Perksteen, m. St. Pieters-Jette, Merchtem.

Perksteentje, Hallaar, Heist-op-den-Berg.

Plakker, m. Heldergem. — Wellicht omdat de steen al vallend op den grond *plakt* of *plekt.* Zie hooger *Hinkelplekker.*

Scherf, vr. Herdersem.

Sjanke, West-Vlaand., SCHUERMANS.

Tjankberd, tjankebom, onz. West-Vlaand., SCH.

Tjanke, vr. DE BO en SCH.

Tjinke, vr. DE BO.

** *De Speelwijs.*

Met weinige woorden kan het hink- of hinkelspel in het algemeen beschreven worden.

Een zekere figuur met verscheidene vakken wordt op den grond getrokken en de spelende kinderen moeten het houtje of scherfje van het eene vak naar het andere voortschoppen (1).

---

(1) De kinderen, jongens vooral, vinden er een bijzonder genoegen in een *steen,* een stukje *hout* of een ander klein voorwerp voort te *schoppen* (op veel plaatsen : *schuppen*). Hieraan kan het meer ingewikkeld *hinkspel* verbonden worden.

Doch er bestaan vele varianten en wij meenen hier de bijzonderste nader te moeten beschrijven.

Hinkaarden (ww.).

Op den hinkaard spelen.

1. Men trekt op den grond een kring van omtrent 3 meters of meer diameter; dit wordt gedaan met de punt van een mes, met een stokje of met krijt. Men verdeelt dien kring in 8 vakken door middel van stralen. Dit is de *hinkaard.*

De vakjes (zie fig. 42) dragen de volgende namen :

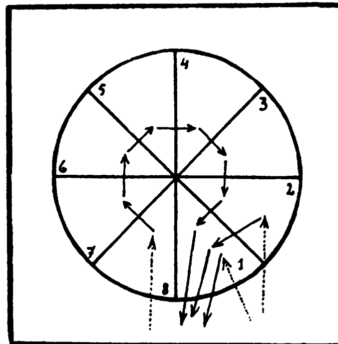


Fig. 42.

1° *Eentje* (uitspr. *ientse*);
2° *Teentje* (uitspr. *tientse*);
3° *Hielekes;*
4° *Plak,* m.;
5° *Halve voet;*
6° *G'heele voet;*
7° *Halve(n) blinden* (uitspr. *blenden*);
8° *G'heele(n) blinden.*

De puntlijnen duiden de manier van werpen aan, de andere de manier van hinken. De schematische figuur geeft drie speelphasen : de 1e, de 2e en de 8e.

2. Men *telt af* om te zien wie mag beginnen; of men werpt met het *hinkpateel* naar eene *pee* (lijn); of men *heult* op eenige andere manier.

3. Wie beginnen mag, werpt het *hinkpateel* in 1 (eentje), hinkt van buiten den kring in dit vak en stoot of schuift met den voet, die den grond raakt, het hinkpateel buiten den *hinkaard.*

4. Daarna werpt de speelster het hinkpateel in vak 2 (teentje) en hinkt, doch ditmaal op de teenen van één voet, in 1, daarna in 2 en stoot of schuift het hinkpateel van 2 in 1, van 1 naar buiten.

5. Het hinkpateel wordt in 3 (de hielekes) geworpen en de speelster tracht het buiten den kring op gelijke wijs te krijgen; doch nu moet zij op den hiel hinken.

6. In 4 (den plak) mag de hinkster rusten, d. i. met de twee voeten tegelijker tijd den grond raken. Het hinkpateel wordt daarna weer buiten den kring gestooten.

7. Ligt daarna het hinkpateel in 5 (den halven voet), in 6 (den g'heelen voet), in 7 (den halven blinden), in 8 (den g'heelen blinden), zoo moet de speelster hinken met den halven voet of met den heelen voet op den grond, of met éen oog of beide oogen toe.

8. De speelster verliest de hinkbeurt :

Als het hinkpateel op een der lijnen van den hinkaard geworpen of gestooten wordt;

Als het hinkpateel in eens over twee lijnen schuift;

Als het geworpen hinkpateel niet in het rechte vak valt of blijft liggen;

Als de opgeheven voet den grond raakt;

Als de hinkende voet (die, welke den grond raakt) op een der lijnen staat, ja er over schuift of eenvoudig maar aanraakt.

(Zegelsem).

AANMERKING.

Zóo het volledige spel.

Doch enkel zeer behendige speelsters kunnen al de voorwaarden in acht nemen, zooals 't zijn moet; daarom bepaalt men er zich meestal bij te eischen, dat de speelster eenvoudig hinke: de vakken van den hinkaard blijven dezelfde namen behouden, doch de gestelde voorwaarden (op het teentje, op den hiel, op den heelen of halven voet, met éen of twee oogen toe) worden niet uitgevoerd.

Werpt men den steen op eene lijn, zoo heet de daad : *pee-werpen;* op eene der lijnen met eén voet staan, heet : *pee-staan; pee-slepen* is al hinkend en slepend eene lijn met den niet hinkenden voet raken.

(Zegelsem).

Te Brussel speelt men het spel als volgt :

Hinken.

1. Het perk, voor het eenvoudigste spel, heeft er den volgenden vorm.

5 heet : *hemel;* 3 : *halve hemel.*

2. De hinksteen, ook wel evenals in het Fransch *bébé* geheeten, wordt eerst in 1, dan in 2, 3, 4 geworpen en op de gewone hinkmanier uit elk dezer vakken en immer in dezelfde richting naar buiten gestooten. Dit gebeurt dus in 4 keeren.

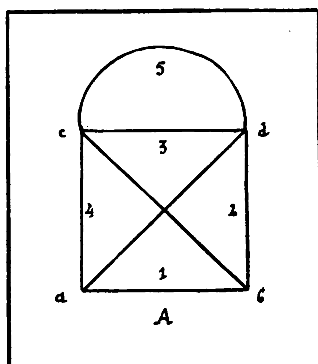


Fig. 43.

3. De hinksteen mag, van 1 naar A, niet te ver gestooten worden; immers, het spelende kind moet, in één stap of sprong, den opgeheven voet (dus niet den hinkenden) op den buiten het perk liggenden steen kunnen plaatsten. Kan het dit niet doen, zóo verliest het de hinkbeurt.

4. In vak 3 (den halven hemel) *moet* gerust worden; doch de speelster dient, bij elke rustpoos, den opgeheven voet op den hinksteen te plaatsen.

5. Na die 4 eerste hinktoeren wordt de steen nogmaals in 3 geworpen. Nu hinkt de speelster van A in 1, vervolgens springt ze schrijlings (wijdbeens) in eens in 4 en 2, zoodat de linkervoet in 4 en de rechter in 2 staat. Dan zet zij een voet op den hink-

steen, welke in 3 ligt, schopt hem vervolgens in eens naar A, springt weder schrijlings in 4 en 2, hinkt in 1, springt buiten het perk, den voet op den hinksteen plaatsende.

6. Eindelijk wordt de steen in 5 geworpen, den *hemel*. De speelster hinkt in 1, springt schrijlings in 4 en 2, stapt in 3, stapt in 5 en zet terzelfder tijd een voet op den hinksteen. Deze wordt nu naar A gestooten, in eens. De speelster stapt in 3, springt schrijlings in 4 en 2, stapt in 1 en springt vervolgens op den hinksteen, die buiten gejaagd is.

7. Het spel is hiermede uit. De winster maakt in A (gewoonlijk vóor het midden der grondlijn *ab*) een klein hinkperk — het grootere zeer, zeer verkleind. Zij zet er de eerste letter van haren naam als kenmerk in. Na ieder spel wordt in A door de winster zoo'n figuurtje gemaakt. Het getal figuurtjes duidt het getal gespeelde spelen aan.

8. De hinkster verliest de speelbeurt:

Als de twee voeten tegelijker tijd den grond raken;

Als de hinkende voet eene schreef raakt;

Als de hinksteen op eene schreef geworpen of gestooten wordt;

Als de hinkster in kleinen of grooten hemel en in A den voet niet op den steen plaatst of kan plaatsen;

Als de hinksteen in een verkeerd vak geworpen of gestooten wordt;

Als de hinksteen van 3 of 5 schuins naar buiten geschopt wordt en dus niet over de lijn *ab* schuift (b. v. over *ca* of *db* glijdt);

Als eene der speelsters, door onachtzaamheid of anders, op een der verkleinde perkjes der tegenstreefster staat, hinkt of stapt, of wel er den steen in stoot (juist daarom worden die kleine perkjes vóor *ab* geteekend). (Brussel-Molenbeek).

Hier heeft men nog de volgende vormen voor het hinkperk.

Dezelfde regels beheeren het spel; doch bij elke der rechte lijnen *a, b, c,* wordt schrijlings gesprongen en in ieder rond vak, 1, 2. 3, 4 wordt de voet op den steen geplaatst. — 5 en 6 zijn de *halve hemels* en 7 de *hemel.* — Van 5, 6 en 7 moet de steen in eens, niet schuins, doch juist over al de ronde kringen naar A gestampt worden. Doch in A staat de tegenspeelster en zij moet met de twee voeten een hoekje vormen ten einde den voortgestooten hinksteen tegen te houden; want de afstand van 7 tot A is te groot en men kan dus zeer moeilijk den steen *over 1 en niet te ver* jagen.

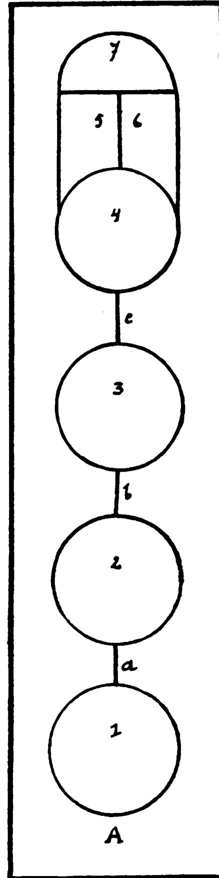


Fig. 41.

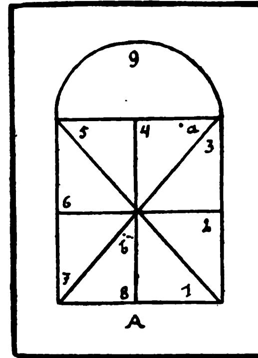


Fig. 45.

Als het perk den volgenden vorm heeft (fig. 45), speelt men met *d'hoekskes,* zooals men zegt.

9 = hemel.

In 3 en 6 mag de hinkster rusten.

De steen wordt niet door de speelster in de vakken geworpen; maar de tegenstreefster mag hem in een der kleinste hoekjes van het perk leggen (b. v. in *a* of *b*). De hinkster mag nu *driemaal* pogen den steen uit het hoekje te krijgen : daartoe zet ze den teen van den hinkenden voet op den steen en tracht aldus dezen, met achterwaarts te hinken, uit den hoek en op een voordeeliger plaats te krijgen.

Voor het overige blijven de wetten dezelfde.

(Brussel-Molenbeek).

In het land van Dendermonde (VL, XI, 146 en vlg.) kent men drie manieren van *henkelen :*

1. *Het groot Henkelperk.*

De namen van de vakken zijn :

De *moen* (m.) : een vierkant door een kruis in vier verdeeld;

Eerste kleintje of *eerste klein beddeken;*

Eerste groot beddeken;

Tweede kleintje;

Tweede groot;

Derde kleintje;

Helle;

Hemel (zie fig. 46).

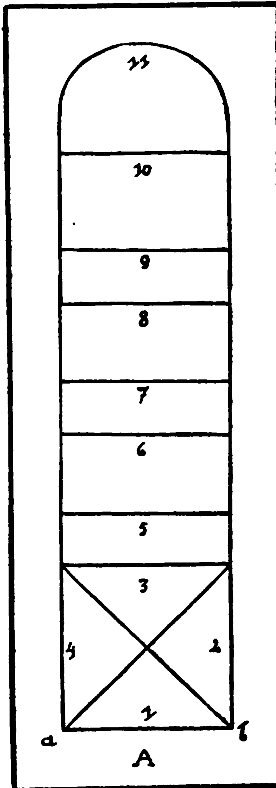


Fig. 46. — 1, 2, 3, 4, moen met kruis; 5, 1° kleintje; 6, 1° groot; 7, 2° kleintje; 8, 2° groot; 9, 3° kleintje; 10, helle; 11, hemel.

Wie er de speelbeurt verliest, is er *kat,* zooals men zegt. Een speler is *kat :* 1° als hij staat (op twee voeten); 2° als hij op eene meet trapt; 3° als

de *henkelplekker* (steen) op eene meet ligt; 4° als de steen niet over de grondlijn (*ab*) wordt naar buiten geschopt; 5° als men een beddeken overslaat; 6° als men den *henkelplekker* naar een beddeken gooit en hij er niet in ligt.

Zoolang men in de vakken van den *moen* speelt, werpt men den steen van vóor de grondlijn (*ab*); is men verder geraakt, zoo plaatst men zich schrijlings over het *kruis* (d. i. men zet de voeten in 4 en 2) en werpt van daar naar de beddekes.

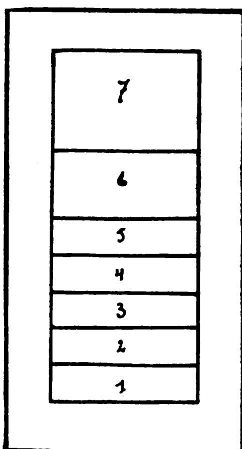


Fig. 47. — A, vertrekpunt; 1, eerstekes of hinnekot; 2, tweedekes; 3, derdekes; 4, vierdekes; 5, vagevier; 6, helle; 7, hemel (rustplaats).

VL. geeft de figuur niet; doch naar de beschrijving moet het perk den vorm hebben, dien wij er aan geven.

2. *Het gesplitst Henkelperk.*

In dit spel mag men op de meten trappen.

De beschrijving van VL. laat te wenschen over en men kan er den gang van 't spel niet uit opmaken.

3. *Het klein Henkelperk.*

Dit is nog minder duidelijk beschreven.

(Land van Dendermonde).

Te Denderleeuw zijn er insgelijks verschillende perkvormen.

1. Fig. 47 geeft den eenvoudigsten vorm, door de kleine meisjes gebruikt.

De namen der vakken zijn :

1° *Ee(r)stekes* of *hoein(d)erekot*, of *kot-kot-kedijt;*

2° *Tweedekes;*

3° *De(r)dekes;*

4° *Vie(r)dekes;*

5° *Vagevier;*
6° *Helle;*
7° *Hemel.*

Te beginnen met 5 worden de vakken grooter : *helle* is grooter dan *vagevier, hemel* is het grootst. Na *vierdekes* maakt men soms wel *vijfdekes,* enz.

De speelster werpt de *scherf* (vr.) in 1, hinkt in hetzelfde vakje, zoo mogelijk met denzelfden eersten sprong de scherf voortschoppend naar den hemel toe : men mag van vak tot vak, of in eens verscheidene vakken verder schoppen, tot de scherf in den hemel is, waar men rusten mag. Dan wordt de scherf in tegenovergestelde richting en op dezelfde wijs teruggeschopt. Is dit zonder regelovertreding gedaan, zoo heeft de speelster één *spel* en begint haar tweede : zij is *haar eerstekes uit* en is *in haar tweedekes.*

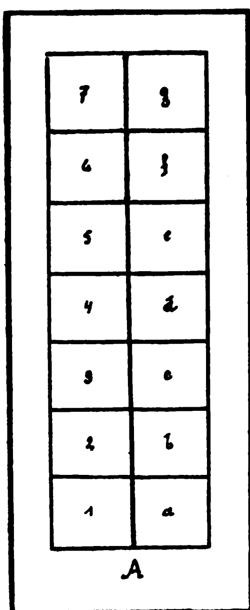


Fig. 48.

Men werpt de scherf in 2, hinkt in 1, daarna in 2, tevens de scherf weer voortstootend tot in den hemel; dan terug. Men is nu *in zijn derdekes,* enz.

2. Bijna even eenvoudig is fig. 48. Deze is de figuur 47, in de lengte door eene lijn in tweeën verdeeld. Daardoor wordt elk vak verdubbeld, zoodat er een *dobbele hemel* is, een *dobbele helle,* enz. De vakken hebben dezelfde namen.

Men gaat te werk als in fig. 47 : scherf eerst in 1 werpen, dan voortschoppen tot in den hemel 7

en daar rusten; dan weer voortschoppen in hemel *g* en weer rusten; daarna verder voortstooten naar *f, e, d, c, b, a* en zoo uit de hinkelbaan in A. Is dit uitgevoerd, zoo is men *in zijn tweedekes;* en zoo gaat het spel voort. Is men eindelijk in 7, zoo heeft men het heele spel gewonnen.

De scherf wordt enkel in de met cijfers aangewezen, niet in de met letters gemerkte vakken geworpen.

3. Fig. 49. Dezelfde gang : in 1 werpen, hinkend voortschoppen naar 2 en tot in 5 (den *hemel*); daar rusten; terugschoppen naar 4, 3, 2, 1 en zoo weg naar 't vertrekpunt A. — Voor *tweedekes:* in 2 werpen, voortschoppen naar 5, enz.

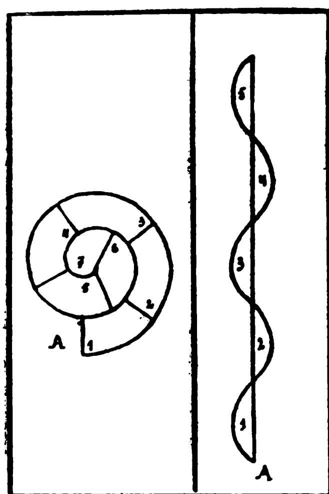


Fig. 50.

Fig. 49.
1, eerstekes;
2, tweedekes;
3, derdekes;
4, vierdekes;
5, hemel (rust).

4. In fig. 50 hebben de vakken dezelfde namen : 1, *eerstekes;* 2, *tweedekes;* 3, *derdekes;* 4, *vierdekes;* 5, *vijfdekes;* 6, *helle;* 7, *hemel.* De gang van 't spel blijft insgelijks dezelfde. Dit hinkspel heet gemeenlijk : *Kerrekool hinken.*

5. Fig. 51. Men werpt de scherf achtereenvolgens in de genummerde vakken, niet in de met letters gemerkte. Eerst dus in 1; men hinkt in *a,* rust op beide voeten, hinkt in 1, de scherf voortschoppend naar en tot den *hemel* — steeds hinkend in 2 en 3, op beide voeten telkens rustend in *b, c, d,* en 4. Dan schopt men de scherf weer terug, hinkend en rustend in dezelfde vakken. Dan werpt men in 2, 3, enz.; de gang blijft dezelfde.

6. Fig. 52 vertoont een ingewikkelder spel, enkel voor de grootste en behendigste meisjes. De vakken worden naar de cijfers genoemd; er is geen hemel.

Men werpt de scherf in 1. Daarna springt men hinkend, in eens, in 2-3, met beide beenen schrijlings

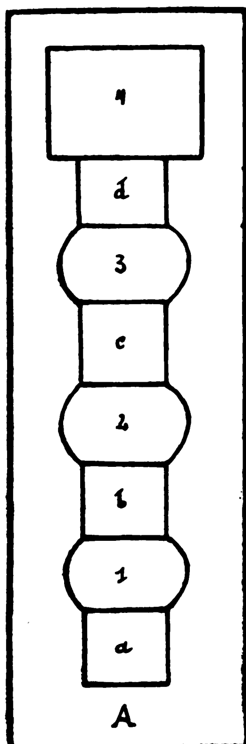


Fig. 51. — 1, eerstekes; 2, tweedekes; 3, derdekes; 4, hemel.

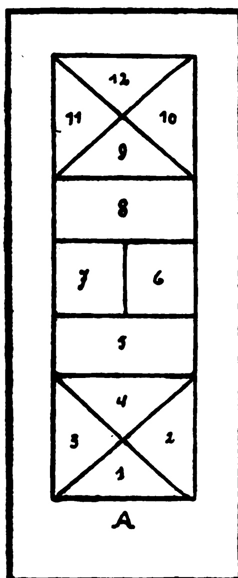


Fig. 52.

over 't *kruis* staande, springt dan gelijkvoets in 4, hinkt vervolgens in 5, staat in 6-7 wijdbeens (rechtervoet in 6, linkervoet in 7), hinkt in 8, staat weer in 9, springt schrijlings over 't *kruis* 10-11, wipt dan gelijkvoets in 12, doch zich in het springen snel omwendend, zoodat men met het aangezicht naar 9

staat gekeerd. Nu terug op dezelfde wijze : schrijlings over 't kruis 10-11, gelijkvoets staande in 9, hinkend in 8, staande in 7-6, hinkend in 5, gelijkvoets staande in 4, schrijlings over 3-2, en eindelijk met beide voeten te gelijk de scherf uit 1 naar buiten (A) schoppend.

Nu is men *in zijn tweedekes :* men werpt de scherf in 2, hinkt in 1, wipt gelijkvoets in 3, in 4, hinkt in 5, enz. In het terugkeeren staat men gelijkvoets, in 4 en in 3, hinkt van daar in 2, schopt de scherf in 1 en zoo het perk uit.

Voor *derdekes,* dezelfde gang.

Voor *vierdekes* hinkt men eerst in 1, dan schrijlings in 3-4, springt vervolgens hinkend (over 4 heen) in 5, enz. Terugkeerend, hinkt men van 5 in 4, schopt de scherf van 4 in 3, dan in 2, in 1 en eindelijk buiten naar A.

Voor *vijfdekes,* dezelfde gang. Immer wordt over het vak, waar de scherf ligt, in het heengaan, in eens gehinkt. Verdere beschrijving zal wel onnoodig wezen.

7. Algemeene regels :

Men verliest de hinkbeurt (*men is er aan*) :

a) Als de scherf op eene *meet* ligt.

b) Als de scherf zijdelings uit het *perk* vliegt.

c) Als men in de fig. 47, 48, 49, 50 en 51 naar den hemel toe gaande, de scherf buiten den hemel schopt.

d) Als de scherf niet in 't juiste vak geworpen wordt.

e) Als men in 't spel niet hinkt noch springt noch de voeten plaatst, zooals de regels van 't spel het voorschrijven.

f) Men laat gewoonlijk toe — elders niet — dat de voeten op de lijnen staan. De beste speelsters bespreken echter wel eens dat zulks niet toegelaten is. (Denderleeuw).

Te Denderbelle bestaan drie speelwijzen :

1. Fig. 53 toont den eersten perkvorm. Er zijn 8 vakken, die men *kottekes* (1e *kottekes,* 2e, enz.) heet.

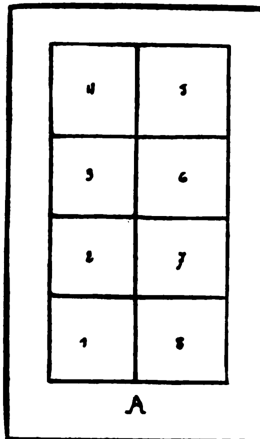


Fig. 53.

Men werpt het *perk* — d. i. hier de hinksteen — in 1 en men maakt de ronde, al hinkend langs 2, 3, 4, 5, 6, 7 en 8; daarna in 2 en men maakt weer de ronde; daarna in 3, enz.

2. Fig. 54. Er is een *hemel.* Ziehier de hinktoeren :

1° Men werpt het *perk* in *a,* hinkt in *a* en schopt het buiten.

2° Daarna in *b* : men springt in *a,* dan in *b* en men schopt van daar in eens het *perk* naar buiten.

Wie in *c* of *d* springt of treedt, verliest de hinkbeurt.

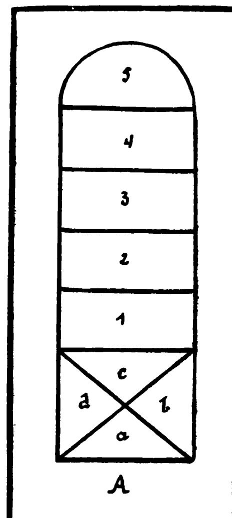


Fig. 54

3° Men werpt het perk in 1; men hinkt in *a, b* en 1 en schopt in eens het perk naar buiten; daarna hinkt men, op gelijke wijze, naar buiten. Alles moet zonder rusten gedaan worden.

4° Nu werpt men het perk in 2 : dezelfde gang. Doch men mag in 2 rusten.

5° Daarna in 3 : hier mag men niet rusten.

6° Daarna in 4 : hier mag men ook niet rusten.

7° Eindelijk in den *hemel,* waar men rusten mag. Van hier moet men :

Het perk naar buiten hinken, *kot voor kot,* d. i. vak voor vak;

Het perk naar buiten schoppen, *in eens;*

Het perk naar buiten schoppen, *in eens* en daarna *blindelings* door al de vakken naar A gaan zonder op eene *meet* te treden of tweemaal in hetzelfde *kotteken* den voet te zetten;

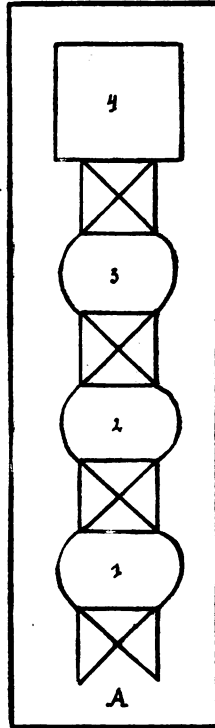


Fig. 55.

Eindelijk het perk naar buiten schoppen, na *driemaal rond den hemel* gehinkt te hebben.

Daarmede is het spel uit.

3. Fig. 55. Dezelfde gang en dezelfde voorwaarden als voor fig. 54.

Vóor men het perk uit den hemel naar buiten schopt, bespreekt de tegenstreefster : *overhoeks* of *overnies* (overniesch) *is aan;* in zulk geval moet het perk juist *door al de okens* naar buiten (A) schuiven.

(Denderbelle).

Te Herdersem vindt men drie perkvormen :

1. Fig. 56. De hinktoeren zijn :

Scherf in 1 werpen; in 1 hinken, scherf schoppen in 2, 3, 4 en 1 en zoo naar A (buiten. — Scherf in 2 werpen; in 1 hinken, in 2 hinken, scherf schoppen in 3, 4 en 1 en zoo naar A. — Scherf in 3 werpen; in 1, 2, en 3 hinken, scherf schoppen in 4 en 1 en zoo naar A. — Scherf in 4 werpen; hinken in 1, 2, 3 en 4, scherf schoppen in 1 en buiten. — Scherf in 5 werpen; hinken in 1, schrijlings springen over kruis 4-2, hinken in 3, in 5; de scherf *in eens* uit 5

naar A schoppen; terugkeeren : hinkend in 3, schrijlings springend in 2-4, hinkend in 1 en zoo naar A. — Scherf werpen in 6; op dezelfde wijze hinken naar 6, scherf schoppen in 5 en dan *in eens* naar A; dan weer hinkend terug, enz. enz. De volgende hinktoeren zijn naar de vorige juist genoeg te bepalen; beschrijving schijnt ons onnoodig.

Fig. 56 geeft den oudsten vorm

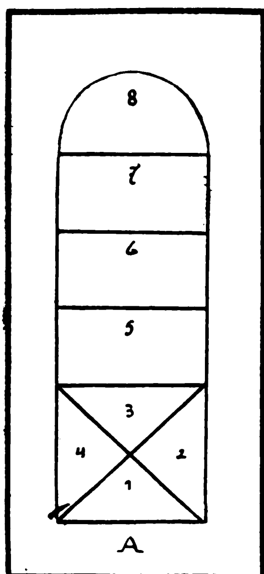


Fig. 56.

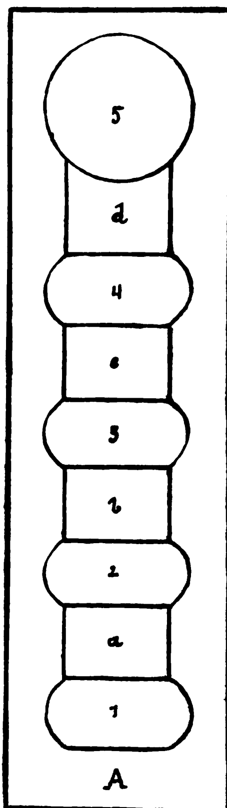


Fig. 57. — *a, b, c, d,* rustplaatsen; 5, hemel (rustplaats).

van 't spel, vroeger uitsluitend gespeeld; nu zijn er nieuwere. Hier is het verboden — zooals overigens schier overal elders — den voet op eene lijn te plaatsen.

2. Fig. 57. Voor fig. 57 gaat het spel juist op dezelfde wijze als voor fig. 51 (Denderleeuw).

3. Fig. 58. 11 = hemel.

Voor fig. 58 wordt het spel te Herdersem gespeeld als voor fig. 50 te Denderleeuw, met dit verschil dat de vakken talrijker zijn en dat men op elke rechte lijn *ab*, *cd* blijft staan (rusten) in het vooruitschoppen naar den hemel 11 en insgelijks in het terugkeeren naar A, de vertrekplaats(Herdersem).

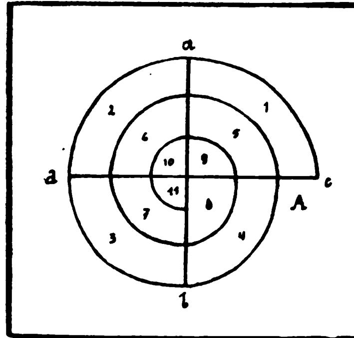


Fig. 58.

Te Zottegem heeft men de volgende hinkelbaan. De namen der vakken zijn merkwaardig :

1° *Voorhoofd;*
2° *Rechte kake;*
3° *Slinke kake;*
4° *Kinne;*
5° *Eerste bedde;*
6° *Tweede bedde;*
7° *Derde bedde;*
8° *Vierde bedde;*
9° *Vijfde bedde;*
10° *Doel* (m). Hier mag men rusten. Bijzondere regels bestaan er niet.

Aanmerkenswaardig is het, dat hier de hinkelbaan als een liggend persoon gedacht wordt! (Zottegem).

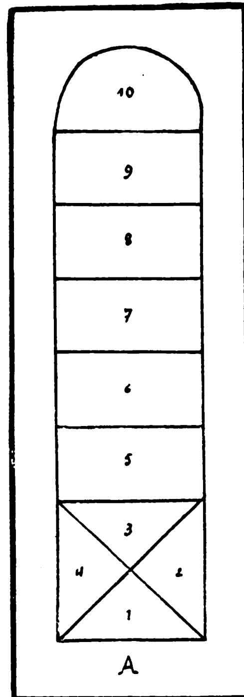


Fig. 59.

De Turnhoutsche hinkelbaan biedt de volgende drie vormen aan :

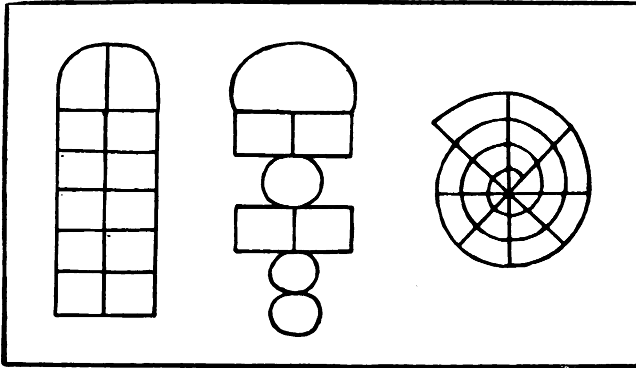


Fig. 60. Fig. 61. Fig. 62.

(Turnhout).

Vorm van het perk te St. Job (Ukkel) :

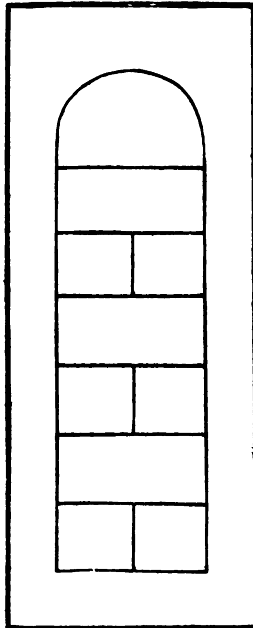


Fig. 63

Te Liedekerke heeft of had men de volgende vormen voor het *perksken-hink*, zooals men er de hinkelbaan noemt :

1. Vormen die nog gebruikt worden :

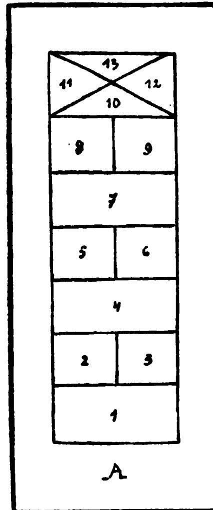


Fig. 64.

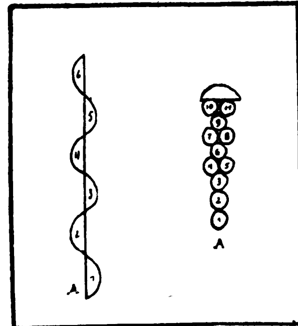


Fig. 65. Fig. 66.

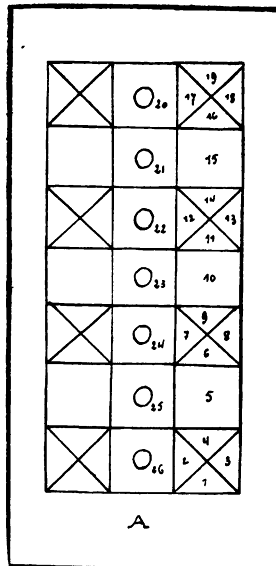


Fig. 67.

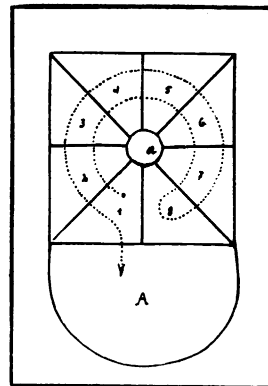


Fig. 68.

Fig. 68. Komt de steen in A, zoo is men *gekopt* (men verliest de hinkbeurt); komt hij verder dan A, insgelijks.

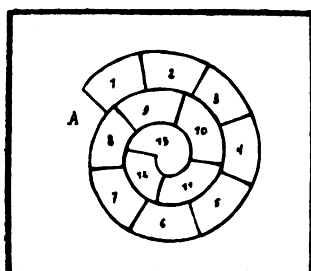


Fig. 69.

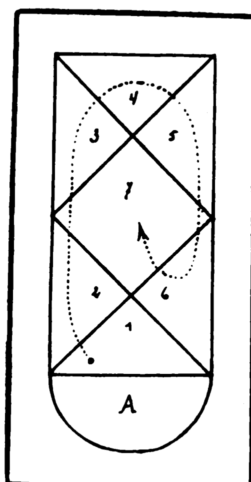


Fig. 70.

Uit A = gekopt.

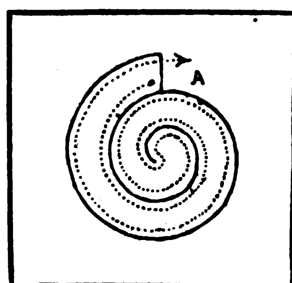


Fig. 71.

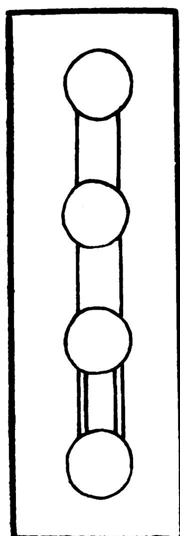


Fig. 72.

2. De volgende vorm (fig. 73) werd vroeger gebruikt.

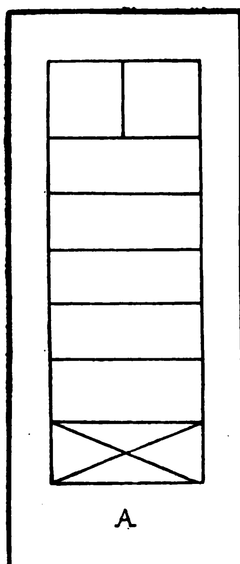


Fig. 73.

(Liedekerke).

Te Antwerpen onderscheidt men twee hoofdvormen voor het « hinkelperk » : het ***gewoon perk*** (fig. 74) en het *Engelsch perk* (fig. 75).

Het « hinkelblok » wordt in het vak geworpen, waar het dient te wezen; voor het gewoon perk even-

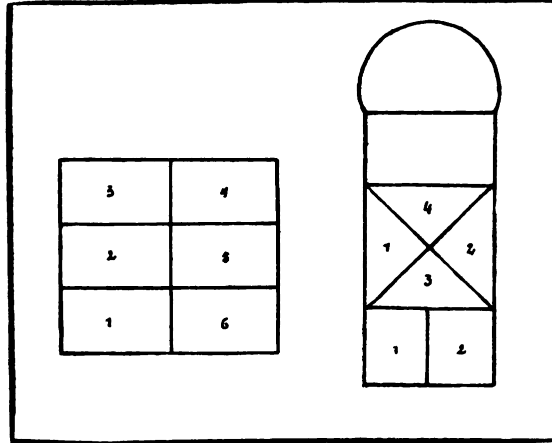


Fig. 74. — 1, eerstekes; 2, tweedekes; 3, derdekes; 4, vierdekes; 5, vijfdekes; 6, zesdekes.

Fig. 75.

wel, wordt het blokje in « vijfdekes » gedragen op den rug der linkerhand, en in « zesdekes » op het hoofd.

De speler is er « af », d. i. verliest er zijne speelbeurt : 1° als hij zich niet op één been houdt; 2° als hij het blokje niet in 't juiste vak werpt; 3° als hij het blokje meer dan éenmaal met den voet aanraakt om het naar een ander vak te schoppen; 4° als hij met den voet eene grenslijn raakt; 5° als het blok op eene lijn blijft liggen.

In 't « Engelsch perk » maakt men aan de overhoekslijnen (« het kruis ») ook steeds een kruis met de voeten (1).

(1) Wat meer duidelijkheid van wege onzen zegsman ware hier gewenscht geweest.

Te Helmet-Schaarbeek heet men het spel : *In de perk spelen, hinkelen* of *nen bébé spelen.*

De *perk* (vr.) heeft er zes of acht vakken met een *hemel.* In den *hemel* mag men rusten. Men heeft er *touche* (d. i. men is er *aan,* men verliest de hinkbeurt), als men in hetzelfde vak twee-, soms driemaal op den steen moet schoppen om hem in een ander vak te krijgen. De speelster, welke vijf gewonnen spelen heeft, mag den steen verbergen, die dan door de overwonnelinge moet gezocht worden; in dit zoeken wordt zij geholpen door de uitroepen der verbergster :

« Warm, heet, heel heet, 't brandt! »

Of :

« Koud, heel koud, ijs! »

naarmate zij den verborgen steen nadert of er zich van verwijdert. (Z. bl. 120 en 143.)

(Helmet-Schaarbeek).

AANMERKINGEN.

1. Namen van het spel.

Bébé-spelen, nen bébé spelen, Brussel, Jette, Schaarbeek. — *Bébé* is er het Fransche woord; het beteekent : 1° den hinksteen; 2° de hinkelbaan.

Been (Op een) springen, JUNIUS op : *Ascoliasmus, empusae ludus.*

Berreken-hinkelen, Lebbeke. — Dit *berreken* kan zijn : 1° *Berdeken,* het hinkhout; 2°, en dit waarschijnlijker : *Beddeken; dd* wordt dikwijls *rr : mirren* = midden, *parre* = padde, *kurre* = kudde. In dit laatste geval ware *beddeken :* vakje, perkje, hinkelbaan. Te Zottegem heeten de vakjes : *beddekes.*

Elleken-hink-doen, helleken-hink-doen, Denderleeuw.

Elleken-hinken, ww. Welle. — *Elleken* = helleken? een vak van de hinkelbaan?

Hemel-hinkelen, Vlaanderen, zegt SCHUERMANS in zijn *Bijvoegsel,* doch waar?

Hinkaard (Op den) spelen, Zegelsem.

Hinkaarden (uitspr. *henkorden*), ww., Zegelsem.

Hinkelberg-maken, Turnhout.

Hinkelen, Turnhout, Hoogstraten, Boisschot, Schaarbeek-Helmet, Lieferingen, Land van Dendermonde (uitspr. benoorden Denderm. : *henkelen*). KIL. heeft het woord *hinckelen.* V. D. en HŒUFFT.

Hinkelpotten, ww., DE BO.

Hinkelspel, Drogenbosch. Ook bij V. D. en KIL. :

« *Hinckel-spel.* Ascoliasmus, empusae ludus, puerorum ludus cum unico pede subsiliunt ».

Doch KIL., JUNIUS en anderen zeggen dat het spel zijn naam kreeg van een hinkend nachtspook, met name *Empusa,* waarvoor JUNIUS heeft :

« *Empusa,* Spectrum, quod infelicibus se ingerit, vno pede ingrediens, et multifariam formam immutans, Hecatae dicatum. ἔμπυσα ».

Hinckeltjes-ket doen, BOEKENOOGEN.

Hinckepincken, JUNIUS, KILIAAN.

Hinken, Zeer verspreid. Stokheim, Neer-Oeteren, Brussel, Huisingen, Drogenbosch, Liedekerke, Okegem, Oelter, St.-Lievens-Essche, Zegelsem, Welden, Eename, Gavere, Semmersake, St. Elooi's-Vijve. — DE BO, V. D., enz. KILIAAN : *Hincken.* — Op vele plaatsen uitspr. als *henken* (Zegelsem, Neer-Oeteren, Stokheim).

Hinksteenen, ww., Drogenbosch.

Hinkspel, Drogenbosch, Beersel.

Janken, West-Vlaanderen, volgens SCH.; doch DE BO heeft het niet, wel *tjanken.*

Kapelleken-hinkcn, Vlierzele.

Kerrekool-hinken, Denderleeuw, als de hinkelbaan spiraalvormig is; te Lebbeke : *kerrekool-hinkelen.* Bij GEORGENS : *Schneckenhüpfen.*

Klèis terbûr spölen, GALLÉE. — Verg. *Klenzeboerken,* kinderspel, hoofdzakelijk bestaande in eene galoppeerende wijze van loopen, waarbij men beurtelings op het rechter- en linkerbeen hinkt (MOLEMA).

Peerdeken-hink doen, Appelterre. — Verg. *Berreken-hinkelen, Perken-hinken.*

Perk (In de) spelen, Schaarbeek.

Perk-hinkelen, Hoogstraten, Heist-op-den-Berg, Hallaar, Itegem, Jette, Heldergem, Gent.

Perk-hinken, Herdersem, Merchtem, Assche.

Perken, ww., Oelter, Esschene.

Perken-hink, Wambeek (POL DE MONT, *Op mijn Dorpken,* 62).

Perken-hinken, Ternath, Denderhoutem.

Perken-hinten, Iddergem. — De eenige maal dat wij *hinten* = hinken gehoord hebben.

Perksken-hink doen, Assche-Asbeek, Liedekerke, Hekelgem.

Tjanken, tjankelen, DE BO, SCHUERMANS.

Tjinken, tjinkelen, DE BO.

Jeu des mérelles ou marelles, in 't Fransch, ook wel te Brussel : *Jeu de bébé.* — In het Hgd. *Paradiesspiel, Paradieshüpfen,* ook : *Himmelhuppen* en *Tempelhupfen* (BÖHME, 599), in 't kanton Bern : *Paradysle* (ZÜRICHER, nº 1030); verder : *Hüpfeldrei* en, in Silezië, *Hicke* (GUTSMUTHS, 201). Eng. *Hopscotch, Hap the beds, Tray trip* en *Scotch-hoppers* (Zie GOMME). Volgens GUTSMUTHS nog : *pottle.*

2. Namen van de hinkelbaan.

Bébé, Jette, Brussel. Het is de Fr. naam.

Berreken, Lebbeke.

Elleken-hink of *helleken-hink,* Denderleeuw, Welle.

Hinkbaard, m., Zegelsem, Gavere, Munkzwalm.

Hinkel, m. DE BO en SCH., *Bijv.*

Hinkelbaan, vr. V. D., HŒUFFT.

Hinkelbedde, onz. DE BO.

Hinkelberg, m., Turnhout.

Hinkelperk, onz. L. v. Dendermonde (VL, XI, 146). Brab. (SCH., *Bijv.*); Antwerpen.

Hinkelpot, m. DE BO.

Hinkspel, Geeraardsbergen.

Kaaibedde, kadebedde, onz. DE BO.

Kapelleke, Vlierzele.

Krite, vr. Friesland (DIJKSTRA, I, 244).

Perk, onz. Gent, Denderbelle, Herdersem, Heldergem, Lieferingen, Liedekerke, Ternath, Assche, Jette, Merchtem. Friesland (DIJKSTRA). Te Schaarbeek-Helmet luidt het : *de perk* (vr.).

Perken-hintkot, Iddergem. Zie *Perken-hinten.*

Perksken, Assche-Asbeek.

Perksken-hink, onz. Liedekerke.

Perkspel, Oelter.

Tjinkelbedde, DE BO.

3. Het laatste vak, waar men rusten mag, heet op veel plaatsen *hemel;* bij DE BO : de *bei* (m.), of de *hinkelkuip* (hiinkelkupe). Te Turnhout zegt men : *hemel* en ook *top.* – Hgd. *Paradies, Himmel, Tempel* (BÖHME, 599).

Het voorlaatste vak heet dikwijls *hel, helle.*

Zie overigens de beschreven spelen.

4. Als men den hinksteen op eene lijn schopt of werpt, mag men niet voortspelen.

Schete liggen, schete smijten heet het bij DE BO. Elders :

Pee-liggen, pee-werpen of *-smijten.* Zegelsem.

Met den voet op eene schreef treden, heet bij DE BO : *schete terden;* te Zegelsem : *pee-terten* of *pee-staan.*

Pee-slepen is met den hangenden voet lichtjes de lijn raken; 't is ook verboden (Zegelsem).

5. Als de speelster een of ander voorschrift overtreedt, heet het :

Aan! Land van Aalst.

Gekopt! Liedekerke.

Touche! Een Fransch woord (rondom Brussel).

6. TER GOUW, bl. 317, schrijft over dit spel :

« Geleerden, met een dichterlijke verbeelding begaafd, hebben soms met kinderspelen aardig gespeeld. Aangaande de hinkelbaan heb ik ergens gelezen, dat zij door de Feniciërs uitgevonden is, en dat de teekening veel overeenkomst heeft met de geografische ligging hunner volksplantingen. (Hier verwijst schrijver naar *Onverm. Speelm.* bl. 2). Wie dat gepraktizeerd heeft, moet verbazend knap in de oude geografie geweest zijn! Onze jongens teekenen de hinkelbaan in tweeërlei vorm : rond en langwerpig, en geen van beiden lijkt op een landkaart, maar de laatste, welke de meest gewone is, schijnt den platten grond eener kerk voor te stellen met den toren aan 't eene, en een halfronde koorsluiting aan 't ander einde. »

Hoe wonder! TER GOUW spot met de verregaande en zonderlinge inbeeldingskracht van sommige geleerden — niet zonder reden — doch laat, onzes dunkens, zijn dichterpaardje insgelijks maar zonder breidel voortdraven!

7. Bij de Grieken had men drie spelen, die *askiolasmos* genoemd werden :

1° Een hinkelspel; de spelers hinkten op éen been voort en men telde het getal sprongen om te weten wie overwinnaar was; of wel men onderzocht wie den grootsten afstand had afgelegd.

2° Een vangspel; een hinkende speler vervolgde de andere en trachtte er een te vangen. Zie ons *Gruizel.* Volgens BECQ (bl. 87) was dit het Empusaspel.

3° Het *echte askiolasmos;* een lederen zak werd met wijn (soms met olie) gevuld en op den bodem gelegd; het kwam er op aan op dien zak te staan, te springen en te dansen; licht gleed de speler naar

beneden en een algemeen spotgelach ontstond; wie niet viel, bekwam zak en wijn. — In het Zuiden van Frankrijk bestaat dit spel nog; MISTRAL schrijft in *Mireille* :

« Et dans la foule qui se presse, triste comme un long frêne que l'on a écimé, disparut le grand coureur. Ni à la Saint-Jean, ni à la Saint-Pierre, nulle part jamais plus il ne s'est montré pour courir ni sauter sur l'outre enflée ».

Aldus BECQ, bl. 243. Zie nog GUTSMUTHS, 272 en 320.

E. — Varia.

a. Tuimelen. — *b.* Op den kop staan. — *c.* Op handen en voeten loopen. — *d.* Tuimeleer-over-de-brug! — *e.* Wentelen. — *f.* Een beest maken met zes pooten. — *g.* Op drij beenen loopen of springen. — *h.* Schoentje-springen.

Onder dezen titel behandelen wij eenige spelletjes, die men bezwaarlijk elders zoude kunnen plaatsen.

a. — Tuimelen.

Men doet het vooral in weiden en meerschen, op groezen : men valt er zacht, zonder zich te bezeeren.

Het kind — meestal een jongen — keert het lichaam gansch om, staat aldus op hoofd en handen en laat zich vervolgens ruggewaarts nedervallen.

Goede tuimelaars vallen op de zolen of hielen der voeten; komt rug of bovenste der dijen op den grond terecht, zoo is de schok al te hevig en alles behalve aangenaam.

De meest gebruikte naam is :

Tuimelen, omtuimelen, overtuimelen, Wdb.

Men heeft nog :

Buitelen, ombuitelen, overbuitelen; duikelen, omduikelen, V. D. Ook : *over het hoofd tuimelen,* V. D.

Als dialektische uitdrukkingen schreven wij op :

Bedde (Zijn) smijten, Veurne (SCH.).

Boleerzen, een boleers maken, RUTTEN. — Hij,

die boleerst, is een *boleerzer*. KIL. heeft : *bol-aersen* en omschrijft het :

« In caput deuolui, clunibus in altum sublatis; praecipitare, praecipitari : inuertere, inuerti, subuerti ».

Bolijzen, SCH. Zonder plaatsaanduiding.
Duikelen, Hoogstraten.
Duiken, Strombeek.
Kadoensten, kadunsten (kunsten) *doen.* Herdersem.
Katabolijzen, Landen (SCH.).
Kokeleër, St. Truiden (TUERL.).
Kokelen, Limburg (SCH.). KIL. :

« *Kokelen.* Sax. fris. sicamb. holl. j. *guychelen.* Histrionem agere ». — « *Kughelen.* ger. sax. Rotundare. »

Kökelen, DRAAIJER.
Kokelenbol, kokelenmol, konkelboom, Limburg, *'t Daghet,* III, 73. Z. ook SCH. op *kokelenbol.*
Kokkelebaum, Neer-Oeteren, Stokheim.
Kop (Over de) kökelen, DRAAIJER.
Kop (Over den) schieten, Limb. (*'t Daghet,* IV, 164).
Kopduikelen, Boisschot.
Kopjebuitelen, V. D. *Kopjebuiteln,* MOLEMA.
Kopkebaiteln, kopjekeutele, koppienbuiteln, Groningen (MOLEMA).
Koppeltjebuiteln, MOLEMA, V. D.
Koppeltje-de-buit doen, Krommenie, BOEKENOOGEN.
Koppeltje-tuimelen, koppeltjetuimel doen, BOEKENOOGEN.
Koppeltjes-duikelen, de Wormer, BOEKENOOGEN.
Kòppeltjie-dòikele, OPPREL.
Koppie-duikelen, Noord-Holl, BOEKENOOGEN.
Kopstulpen, N.-Oosten der Antw.-Kempen (CORN.-VERVL.).

Kuikelbuit (Den) slaan, Limburg (SCH.).

Kuikelen, over zijn hoofd kuikelen, Noord-Limburg (SCH.).

Kuitelen, Limburg (SCH.).

Kunsten (uitspr. *koensten*) *doen,* Land van Aalst. Doch deze uitdrukking, evenals *kadoensten* (z. hooger) is ook wel toepasselijk op alle clownspel.

Meuleken maken, Antwerpen, Brabant (SCH.).

Moleken! (*'t Daghet,* III, 73).

Omtuimelen, Denderhoutem, Denderleeuw, Herdersem. Ook V. D.

Oppeletijs (Nen) maken, TUERL.

Overduikelen, Heist-op-den-Berg, Hallaar.

Overtuikelen, CORN.-VERVL.

Patrijzen maken, Hamme (VL, X, 223).

Perrewette leggen, Lebbeke. Verg. Fr. *pirouette.*

Piepelepa, TUERL.

Poepelepa, poepelepapa, Zonuwen (Zonhoven?) en elders. (*'t Daghet,* III, 73).

Pompelepa schieten, Waltwilder (*'t Daghet,* IV, 164).

Stortebollen, de Wormer en W.-Friesl., BOEKENOOGEN.

Stuikebal (Nen) maken, St. Lievens-Essche.

Stutelebollen, BOEKENOOGEN.

Toeren maken, Geeraardsbergen. Zie *Kunsten doen.*

Tuikelen, Westmalle.

Tuimelberten maken, Heldergem.

Tuimelbouten (1) *maken,* Appelterre, Oelter, Zandbergen.

Tuimeleere (Nen) maken, Zegelsem.

Tuimeleers maken, Antwerpen, Herdersem, Zegel-

(1) Uitspr. *tuimelbaten.*

sem, Denderwindeke, Waarbeke, Nieuwenhove, Pepingen.

Tuimelen, Wdb. en bijna overal in Vlaanderen.

Tuimelen (Over zijnen kop), Land van Aalst. *Over zijn hood tuimelen,* Aalst-stad.

Tuimelet, tuimelette (Een) maken, Veurne, West-Vlaanderen (SCH.).

Tuimeling (Een) maken, Huisingen.

Tuimeljès (tuimeleers) *maken,* Meldert-bij-Aalst, Neigem.

Tuimelparijzen maken, Hamme (VL, X, 223).

Tuimelperten maken, Gavere, Zegelsem, Semmersake, Munkzwalm, St. Elooi's-Vijve, Daknam. Ook in *'t Daghet,* III, 73.

Tuimelperten zetten, Mariakerke-bij-Gent.

Tuimelprijs (maken), Meetjesland (SCH.).

Tuimelstjei(r)ten maken, Okegem.

Tuimpelen, Zegelsem (nevens *Tuimelen*).

b. — Op den kop staan.

Het kind tracht zoolang mogelijk op den kop te staan; zijn lichaam is omgekeerd – hoofd omlaag, voeten in de lucht. 't Wordt meest in weiden gedaan. Om dien stand lang te behouden, grijpt de jongen met elke hand een hoopje gras vast. In den val wordt dit losgerukt.

CATS spreekt er van in zijn *Kinder-spel:*

« Siet, daer staen jongers op haer kop,
En steken bey de voeten op;
Ghy, sooje vraeght wat dat beduyt,
Soo treckt'er dese leeringh uyt:
Wy sijn het die, van geest berooft,
In d'aerde wroeten met'et hooft,
En geven aen het hooghste goet
Schier niet, als 't hol van onsen voet. »

De dichter vond in alles stof voor eene zedeles!

In het Meetjesland (SCH.) heet het :

Nen perlaar zetten. In 't Fransch hoort men ook wel : *faire le poirier* (Zie sommige schoolwerken over gymnastiek). *Planter le chêne,* zegt SÉBILLOT (*Cout.*, 50). — Bij BÖHME, 425 : *Purzelbäume machen* en *auf dem Kopfe stehen.*

Te Aalst en elders wel : *Op zijn hood* (hoofd) *staan.*

Bijna overal : *Op zijn hoofd, op zijnen kop staan*

Te Merendre : *Nen pikkeleer zetten.*

c. — Op handen en voeten loopen.

Een echt apenspel.

Ook kan iedere jongen het niet nadoen.

Wie het kan, haalt zijnen loop, valt op beide handen, tuimelt zijdelings voort, valt op beide handen, tuimelt opnieuw voort, valt op beide handen, en zoo gaat het spel verder.

Er zijn er, die *op de handen alleen* kunnen voortloopen, doch 't is een nog moeilijker werk!

d. — Tuimeleer-over-de-brug.

Een speler legt zich met den buik op den grond; hij houdt de armen en beenen ingetrokken.

Een tweede komt afgeloopen, maakt een *tuimeleer* en legt het zoo aan, dat zijn rug over dien des neerliggenden makkers glijdt en hij zelf op zijn achterste een stap verder terechtkomt.

(Schaarbeek-Helmet).

e. — Wentelen.

Ook zeer geliefd en zeer verspreid.

De kleinen laten zich van een barm of eene helling rollen : lijf en beenen dienen als as.

Soms houden twee kinderen elkaar stevig vast, de armen om elkanders lijf geslagen, de beenen dooreengeslingerd. Zóo laten zij zich hotsend, botsend naar beneden rollen.

Men doet het wel in de wei; doch alsdan rolt men niet voort; de twee spelers blijven op dezelfde plaats liggen en wentelen zich gedurig 't onderst boven.

Te Schaarbeek-Helmet heet men het :

Rolle-den-bol!

f. — Een beest maken met zes pooten.

Een knaap zet zich op handen en voeten, een andere legt zijne beenen en het onderlijf boven op hem en komt met bovenlijf, kop en armen vooruit. Deze laatste rusten op den grond. Zoo huppelt en schrijdt het zesbeenig dier vooruit.

(Esschene).

g. — Op drij beenen loopen of springen.

Twee jongens staan nevens elkander, binden de twee in het midden staande beenen met neusdoek of koord vast en beginnen nu te springen, te dansen, te loopen, tot ze hol over bol nedervallen. — Soms zijn er vele zulke samengebonden koppels, die alsdan om het zeerst naar een doel loopen. Die eerst aankomen, zijn gewonnen.

(Brussel en omstr.).

h. — Schoentje-springen.

Jongensspel.

1. Men legt een plankje AB, een halven meter lang, op een steen C, zoodat het uiteinde A op den grond rust en het andere B vrij blijft en hoog uitsteekt.

2. Op het uiteinde A wordt een holsblok of oude schoen, met water gevuld, geplaatst.

3. De kinders komen aangeloopen en springen beurtelings op het vrije uiteinde B : de plank, en met haar ook de holsblok, wipt omhoog en de springer ontvangt gewoonlijk den inhoud over kop en lijf, zoodat hij in weinig tijds « los en doornat » of « mestnat » is.

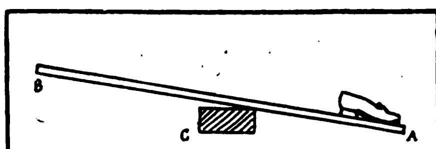


Fig. 76.

4. De blok wordt na iederen sprong opnieuw gevuld.

5. Dit *schoentje-springen,* dat nu bijna verdwenen is, geldt dus als een eenvoudig lachspel.

(Denderbelle).

AANMERKINGEN.

1. Namen.

Kloefke-springen, Gent, Ninove, Iddergem.
Schoentje-springen, Denderbelle.
Schoentje-wippen, Geeraardsbergen.
Sletske-springen, Meerbeke.
Waterblokske-springen, Esschene.

2. Bij DE BO vindt men een lichte variante :
Schutteltje-springen.
Een kinderspel.

Men plaatst een houten schotel vol water op het einde van eene wipplank; en elk op zijne beurt komt en springt op het andere einde, dat de schotel in de lucht vliege : de kunst is van den schotel te vangen, spijts het water dat nederstort.

Zie ook *Tornooien* bij SCHUERMANS.

Aanvullingen en Verbeteringen.

Blz. 41, regel 10, v. b. staat : *rakelen*, — lees : *raketten*.
» 42, r. 25, v. b. staat : *digitus*, — lees : *digitis*.
» 53, r. 24, v. b. staat : *sainct trouve*, — lees : *sainct trouvé*.
» 60, r. 18, v. b. staat : *contes*, — lees : *coutumes*.
» 66 en 67, bij te voegen : *sporren* en *rondsporren* (TUERL.), *spörzen* en *rondspörzen* (CORN-VERVL.) ; *rondseezen* (bij CORN.-VERVL., evenals *seezen*).
» 73, r. 2, v. b. staat : Vijve-St. Elooi, — lees : St. Elooi's-Vijve, en regel 3, v. o. bijvoegen : ZÜRICHER, *Tschigglis*, n° 1003.
» 76, r. 10, en blz. 92, r. 6, v. b. staat : *op jacht*, — lees : *op de jacht*.
» 82, r. 3, v. o. staat : *dulf*, *dulver*, *duffel*, *dulst ;* bij te voegen : dit laatste ook in 't L. v. Aalst (uitspr. *doeïlst*).
» 85, r. 5, v. o. staat : *stinkvesch* (= stinkvisch) *jagen ;* bij te voegen : te Oelter verbasterd tot *stinkflesch jagen*.
» 86, r. 18, v. b. bij te voegen : BÖHME, II, n°s 563-571 en ZÜRICHER, *Boumwächsle*, n° 1021.
» 88, r. 7, v. b. bij te voegen : Hgd. *Der Lastträger*, n° 565, en *Der brennende Stuhl*, n° 569, BÖHME, blz. 649-650.
» 99, r. 21, v. b. achter : *Z. nog*, bij te voegen : ZÜRICHER, *Prior*, n° 1018.
» 110, r. 16, v. b. bij te voegen : Hgd. *Herreli*, *uf dyner Vesti*, ook *Herreli*, *uf dyne sibe Bärge*, ZÜRICHER, n° 996 ; Fr. *Le Catiau-Madame*, ROLLAND, 153.
» 122, bij te voegen : *blinde moeier*, Diest.
» 123, r. 5, v. b. staat : *camufet*, — lees : *cafumat*.
» 123, r. 18, v. b. achter : *koperen vlieg*, bij te voegen : Verg. Ital. *mosca cieca* = blinde vlieg.
» 125, laatste r. bij te voegen : Te Vorst-bij-Brussel, *Trompetter spelen*.
» 133, r. 17, v. b. bij te voegen : ZÜRICHER, *Baar*, n° 1025.
» 137, r. 18, v. b. bij te voegen : *Namen*. Hgd. *Das Pfand hole*, ZÜRICHER, n° 1022.
» 150, bij te voegen : *Loeloe-duiken*, VL, XII, 200.
» 152, r. 2, v. o. bij te voegen : ZÜRICHER, *Versteckli*s, n° 1004 ; ook n°s 1005-1010 ; ROCHHOLZ, blz. 404, n° 22.
» 157, r. 1, v. o. bij te voegen : *Elle mässe*, ZÜRICHER, n° 980.
» 171, r. 1, v. o. bij te voegen : *Driem. Bladen*, I, 115 ; BOEKENOOGEN, *Rijmen*, 20.

Blz. 172, r. 3, v. b. staat : nrs 269-273, — lees : nrs 269-272. — Zelfde blz., r. 4, v. b. moet de aanteekening : *Zeitschr.*, IV, 180-184, geschrapt worden, terwijl men bij *Am Urquell*, VI, 190, nog dient te voegen : V, 172. — Zelfde blz., r. 6, v. b., staat : 947 (1), — lees : 947-950 (1). — Zelfde blz. r. 7, v. b. bij MEYRAC te voegen : *Cachez la tour.*

» 196, r. 12, v. b. bij te voegen : Verg. BÖHME, II, nos 381-383; ZÜRICHER, n° 991.

» 200, r. 21, v. b. bij te voegen : Verg. Hgd. *Kinderkaufen*, BÖHME, II, n° 570.

» 229, r. 1, v. b. bij te voegen : *Avondmaal* (var. te Turnhout).

» 255, r. 6, v. o. staat : een zoo breed mogelijke brug, — lees : een zoo breede brug mogelijk.

» 259, r. 4, v. o. staat : Te Kortrijk, — lees : In de omstreken van Kortrijk.

» 260, r. 3, v. b. staat : (VT, II, 251), — lees : (VT, III, 251).

» 278, r. 11, v. b. achter : DE BO, bij te voegen : Verg. *Bleune, bleuntje, pleune, pleuntje, pleuna, pleunaatje, pluine, pluintje maken, steken, stellen; kunste stellen; baks togen; tikie-toogen; stakje stellen* (i. v. *bleune*). DE BO; ook *Tettemetten zetten*, Brugge (DE BO).

» 283, laatste r. bij te voegen : *Broek-over-dei* (uitspr. *da*) *spelen*, Vorst-bij-Brussel (althans vóor een veertigtal jaren).

» 307, r. 7, v. b. bij te voegen : *Kip, kip, kabelspelen*, PITISCUS (*Lexicon latino-belgicum*), i. v. *micare*.

» 333, r. 3, v. o. staat : *hinkbaard*, — lees : *hinkaard.*

» 335, r. 4 en 13, v. o. staat : *askiolasmos*, — lees : *askoliasmos.*

INHOUDSTAFEL.

ALPHABETISCHE REGISTERS.

I.

INLEIDING.

A [1].

B.

(1) Oude en vreemde namen van spelen zijn met cursiefletter gedrukt.

C.

D.

L.

M.

N.

O.

P.

Q.

R.

S.

T.

U.

V.

W.

Z.

II.

LOOPSPELEN.

A.

B.

C.

D.

H.

I.

J.

K.

L.

M.

N.

O.

P.

Q.

R.

S.

T.

U.

V.

III.

SPRINGSPELEN.

A.

B.

C.

D.

E.

F.

G.

H.

J.

K.

L.

M.

N.

O.

P.

R.

S.

T.

U.

EINDE VAN HET Iste DEEL.